NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

07/04 Ausgabe 86 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

STGEKAUFTE NINTENDO-M

DIE 111 BESTEN SPIELE

VORGESTELLT: Die Highlights für GameCube und Game Boy Advance!

PIKMIN 2

5-SEITEN-TEST: Kann Miyamotos neuer Strategie-Streich den Vorgänger übertreffen?

AB 17. JUNI EXKLUSIV FÜR GAMECUBE

MARIO GOLF

TEST: Die PAL-Version auf fünf Seiten knallhart durchleuchtet. Wir sagen euch, ob das N64-Kultspiel auch auf dem GameCube einschlägt.

DAS ZWEITE ONLINEFÄHIGE GAMECUBE-SPIEL

PHANTASY STAR ONLINE III

EXKLUSIV: Erster Test der PAL-Version. Lohnt sich der dritte Teil von Segas Rollenspiel-Saga? Außerdem: So geht ihr online.

DIE FORTSETZUNG ZUM KULTSPIEL

METROID PRIME 2

GENIAL: Brandheiße Infos und erste Screenshots zu einem der besten Spiele der letzten Jahre!

4 194373 903306 07

EDITORIAL

Im Juni ist es endlich so weit:

MARIO SCHLÄGT ZU!

Urlaub nehmen, Freunde einladen, Spielspaß pur genießen!

AB AUFS GRÜN!

Darauf freut sich schon so mancher Nintendo-Fan, seit er seinen GameCube hat: eine zünftige Runde Golf mit Mario, Yoshi & Co. Warum? Ganz einfach: *Mario Golf* von Camelot Software ist keine ernsthafte Golf-Simulation, wie man sie vom PC kennt. Es ist allerdings auch kein abgedrehtes Funsport-Game, das mit der eigentlichen Sportart nicht mehr viel zu tun hat. *Mario Golf* ist vielmehr die perfekte Symbiose zwischen realistischer Simulation, idealer Spielbarkeit und grandioser Inszenierung. Wer sich einmal mit ein paar Freunden als Mario, Donkey Kong oder Peach aufs virtuelle Grün begeben hat, wird sich kaum der Faszination dieses Spiels entziehen können. Es ist nach wie vor eine Simulation des Golfsports, allerdings so wunderbar leicht zu spielen, dass auch echte Videospiel-Anfänger schon in Kürze erste Erfolge erzielen werden. Es ist dank des unvergleichlichen Charmes der Nintendo-Charaktere so lustig, dass man manchmal kaum aus dem Lachen herauskommt. Und auf dem GameCube ist es nun auch optisch so reizvoll, dass sogar Grafik-Fetischisten überzeugt sein werden. Übrigens: Den Ursprung hat diese Art von Golfspiel auf der PlayStation. Camelot Software entwickelte damals für Sony das Game *Hot Shots Golf*. Nintendo war davon wohl so begeistert, dass man Camelot mit *Mario Golf* für das Nintendo 64 beauftragte. Anschließend folgten Knüller wie *Mario Tennis* auf dem N64 und *Golden Sun* für den Game Boy Advance. Ersteres kommt noch dieses Jahr auch für den GameCube, Letzteres soll auf der E3 angeblich gleichfalls für den GameCube enthüllt werden, was wir aber erst glauben, wenn wir es gesehen haben.

WAS GIBT'S AUF DER E3?

Abonnenten erhalten diese Ausgabe der N-ZONE möglicherweise bereits zu einem Zeitpunkt, an dem die bedeutendste Spielemesse der Welt noch in vollem Gange ist. Deshalb können wir in dieser Ausgabe noch nicht live aus Los Angeles berichten. Allerdings können wir hier schon verraten, dass mit *Metroid Prime 2*, *Zelda: The Wind Waker 2*, *Resident Evil 4*, *Paper Mario 2*, *Pikmin 2*, *Fire Emblem* und *Virtua Fighter* mehr als genügend Megakracher präsentiert wurden! Den kompletten Überblick gibt es in vier Wochen! Bis dahin eine schöne Zeit.

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

AB NACH L.A.?
Alle wollten zur E3, nur eine Person durfte hin – der Rest haute fleißig in die Tasten, damit auch im kommenden Monat eine prall gefüllte Ausgabe der N-ZONE am Kiosk bereitliegt!

Von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Florian Hannich (Layout)
Kerstin Springer (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:
Udo Crnjak (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Sascha Dowidat (Praktikant)
Yves Nawroth (Redaktion)

INHALT 07/2004

NEWS

6 Allgemeine News
62 Import-News

REPORTAGE

10 Die 111 besten Spiele
14 E3-Vorschau
16 Shrek 2

RUBRIKEN

80 Abonnenten-Werbung
78 Feedback
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
36 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
74 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Asterix & Obelix XXL 8
Boktai: The Sun in your Hand 58
Bubble Bobble Old & New 82
CT Special Forces: Bioterror 44
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter 6
F-Zero GP Legend 60
Harry Potter und der Gefangene von Askaban 83
Harvest Moon: A Wonderful Life 83
ISS Advance 81
LEGO Knights Kingdom 8
Mario Golf: Toadstool Tour 46
Metroid Prime 2: Echoes 26
NBA Live 2004 81
Need for Speed: Underground 2 7
Paper Mario 2 28
Phantasy Star Online III 52
Pikmin 2 66
Scooby-Doo 2: Die Monster sind los 82
Serious Sam Advance 61
Shrek 2 16
Sonic Heroes 81
Soul Calibur II 81
Spider-Man 2 18
Super Smash Bros. Melee 82
Teenage Mutant Ninja Turtles 80
The Incredibles 9
TimeSplitters Future Perfect 22
Tom Clancy's Rainbow Six III 34
Viewtiful Joe 2 30
X-Men Legends 32

REPORTAGE
10 DIE 111 BESTEN SPIELE

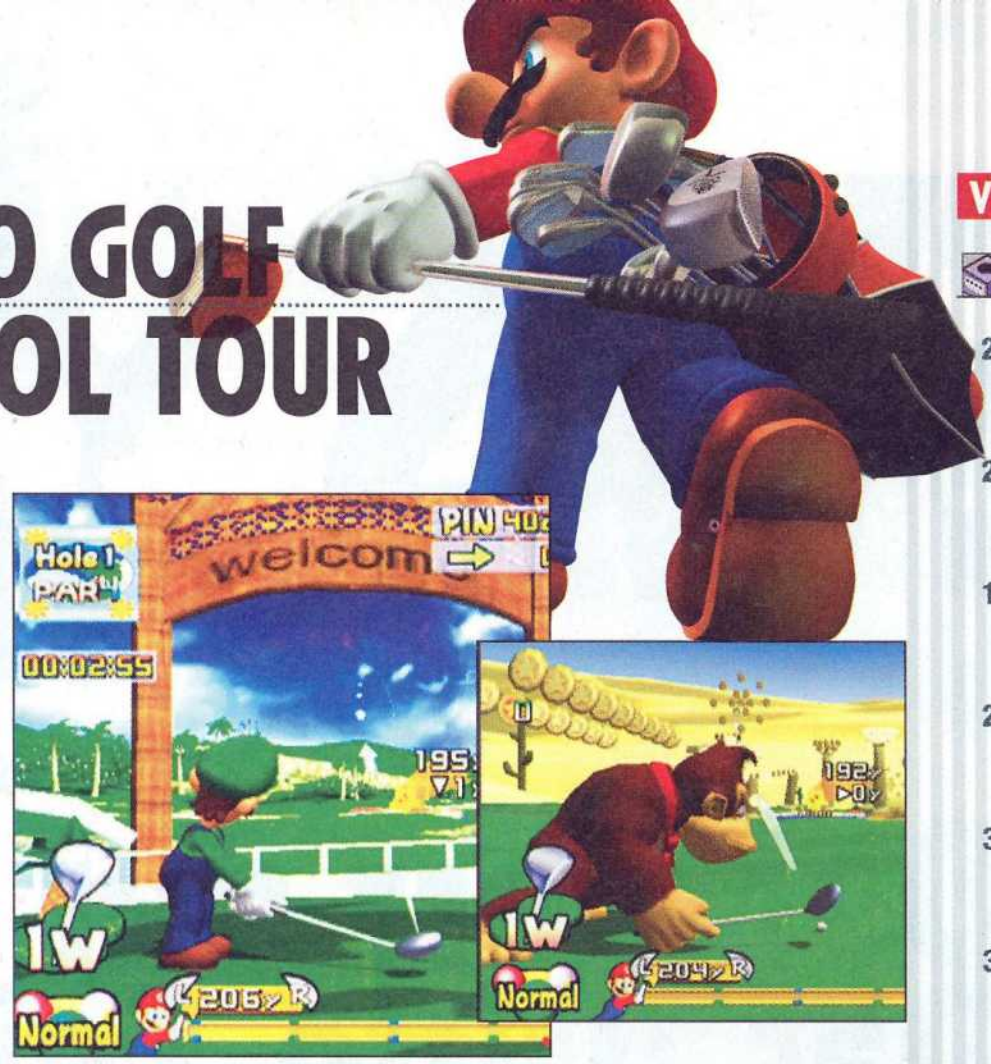
Aus knapp 300 GameCube- und GBA-Titeln durftet ihr eure absoluten Lieblingsspiele wählen. Welche Games eurer Meinung nach wirklich ihr Geld wert sind, verraten wir euch ab Seite 10.

VORSCHAU
26 METROID PRIME 2 ECHOES

Samus kehrt zurück! Die Entwicklerschmiede Retro Studios werkelt bereits fleißig am Nachfolger. Die ersten Screens und Infos präsentieren wir euch ab Seite 26.

TEST

46 MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR



Wir haben die PAL-Umsetzung gründlich unter die Lupe genommen. Ob die europäische Fassung ebenfalls astrein geglückt ist, könnt ihr ab Seite 46 lesen.

TEST

52 PHANTASY STAR ONLINE III C.A.R.D. REVOLUTION

Online oder offline? Inwieweit der neueste Ableger der Serie überzeugt und was ihr zum Zocken im Netz benötigt, erfahrt ihr ab Seite 52.

66 PIKMIN 2

Pikmin rulez! Captain Olimar hat nicht nur neue Farben, sondern obendrein auch noch seinen Kollegen Louie im Gepäck. Ob die Sprachbarrieren verkraftbar sind, erfahrt ihr in unserem Importtest ab Seite 66.

N-ZONE INHALT

VORSCHAU

GAMECUBE

26 **Metroid Prime 2**
Samus kehrt zurück.

28 **Paper Mario 2**
Was treibt Nintendos Klempner?

18 **Spider-Man 2**
Heiße News über die Spinne!

22 **TimeSplitters Future Perfect**
Die neue Dimension.

34 **Tom Clancy's Rainbow Six III**
Neuigkeiten von der Front!

30 **Viewtiful Joe 2**
Joe prügelt weiter.

32 **X-Men Legends**
Marvels Helden starten durch.

TEST

GAMECUBE

46 **Mario Golf: Toadstool Tour**

52 **Phantasy Star Online III**

66 **Pikmin 2**

GAME BOY ADVANCE

58 **Boktai: The Sun is in your Hand**

44 **CT Special Forces 3: Bioterror**

60 **F-Zero GP Legend**

61 **Serious Sam Advance**

KOMPLETTLÖSUNG

86 **Pokémon Colosseum**

KURZTIPPS

92 **Conan**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

83 **Harry Potter und der Gefangene ...**

83 **Harvest Moon: A wonderful Life**

81 **NBA Live 2004**

81 **Sonic Heroes**

81 **Soul Callibur II**

82 **Super Smash Bros. Melee**

80 **Teenage Mutant Ninja Turtles**

GAME BOY ADVANCE

82 **Bubble Bobble Old & New**

81 **ISS Advance**

82 **Scooby-Doo 2: Die Monster sind los**

NEWS

Täglich aktuelle News sowie Videos zu Spielen findet ihr unter WWW.N-ZONE.de

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. PIKMIN 2
Sogar noch besser als der erste Teil!
2. MARIO GOLF
Trudelt in Kürze bei den Händlern ein
3. PSO III
Überzeugt nicht nur online
4. BOKTAI
Ein innovatives Schmankerl für jedermann
5. METROID
John Woo bringt Samus vielleicht auf die Leinwand.

FLOPS

1. SPLINTER CELL
Für *Pandora Tomorrow* steht noch immer kein Termin fest.
2. RUHE IN FRIEDEN
Kerstins Auto gab den letzten Schnaufer von sich.
3. SPIELELOCH
Erst nach der E3 gibt's wieder mehr.
4. SASCHA
Die Redaktion vermisst sein breites Grinsen.
5. TESTVERSIONEN
Sie kamen mal wieder alle kurz vor Redaktionsschluss.

Der Herr der Ringe Das dritte Zeitalter

ROLLENSPIEL **Der neueste Ableger der Serie präsentiert sich im schmucken RPG-Gewand.**

Electronic Arts' hauseigenes Entwicklerstudio, EA Redwood Shores Studio, bastelt schon wieder an einem neuen *Der Herr der Ringe*-Game. Schief gehen kann dabei eigentlich so gut wie gar nichts, da die Producer schließlich schon alte Hasen sind. Wider Erwarten handelt es sich im Gegensatz zum Vorgänger, *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs*, diesmal allerdings nicht um ein Action-Adventure, sondern um ein waschechtes Rollenspiel. Ihr übernehmt die Rolle von brandneuen Charakteren und begleitet sie auf ihrem gefährlichen Weg durch Mittelerde. Ob ihr dabei lieber an Saurons Seite oder in Begleitung der treuen Gefährten in die Schlacht zieht, bleibt vollkommen euch überlassen. Wie üblich werden wichtige Schlüsselereignisse aus dem Film die Story wunderbar vorantreiben. So begegnet ihr beispielsweise in den Minen von Moria dem Balrog, verteidigt mit all eurer Kraft die belagerte Stadt Osgiliath oder versucht, Helms Klamm dem Erdboden gleichzumachen. Die anstehenden Kämpfe werden dabei selbstverständlich genretypisch rundenbasierend ausgetragen. **(ks)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.com
Termin: Nicht bekannt

STYLISCHE OPTIK **Auf gelungene Licht-und-Schatten-Effekte legt man selbstverständlich wieder großen Wert.**

DAS TIER ... **aus der Muppetshow ist sicher weniger gefährlich als dieses trommelnde Monster.**

NEWSTICKER

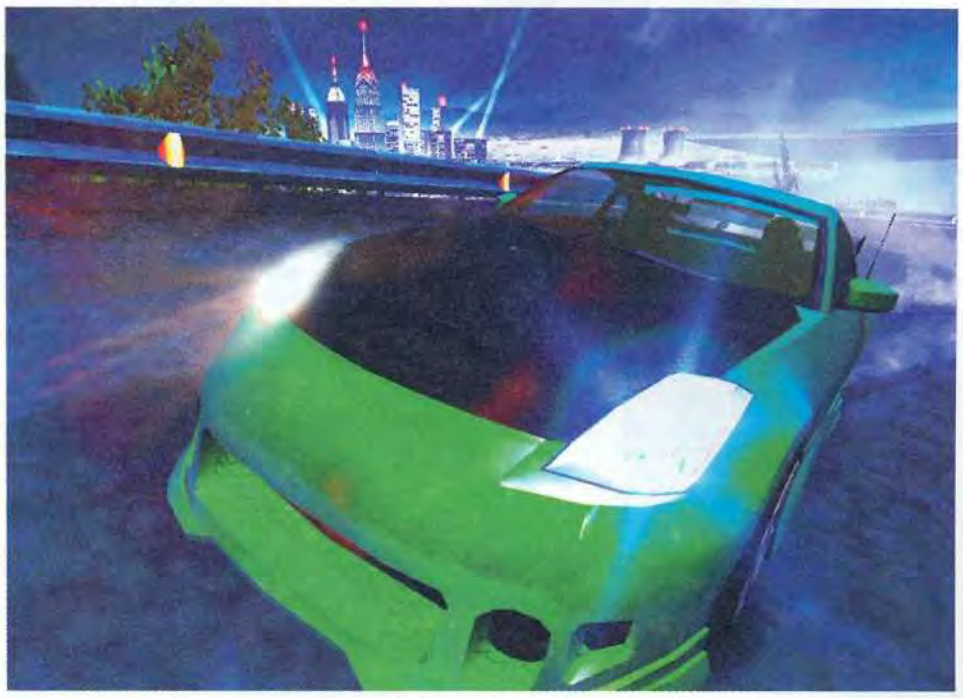
+++ SOFTWARE DEVELOPMENT KITS An über 100 Firmen weltweit hat Nintendo bereits Software für die Entwicklung von Nintendo-DS-Spielen ausgeliefert. Zu den bedachten Entwicklern zählen unter anderem Electronic Arts, Atari, THQ, Activision, Ubisoft, Majesco, Capcom, Sega, Hudson Soft, Square Enix, Konami, usw. **+++ NEUE MATRIX-SPIELE** Atari will zwei neue Spiele für Nintendos DS und Sonys PSP auf den Markt bringen. Die Games sollen auf den *Matrix*-Filmen basieren und bereits im nächsten Jahr erscheinen. **+++ FORTSETZUNG IN SICHT** Activision gab bekannt, dass bereits eifrig am Trendsport-Game *Tony Hawk's Underground 2* gewerkelt wird. Das Spiel kommt 2005 auf den Markt. **+++ BOND-FANS, AUFGE-**

Need for Speed: Underground 2

RENNSPIEL **Tuning-Freaks aufgepasst: NfS: Underground geht in die zweite Runde!**

Ihr habt den Vorgänger mittlerweile bereits durchgezockt? Na wunderbar! Langes Warten auf einen gelungenen Nachfolger braucht ihr nämlich nicht befürchten. Die Entwickler werkeln schon längst an einem Sequel, das sie noch im Herbst präsentieren wollen. Erneut soll sich alles um die Tuning-Szene drehen. Zur Abwechslung lässt euch EA jedoch eine riesige, offene Stadt erkunden. Genau genommen besteht die Stadt aus fünf miteinander verbundenen Ortsteilen und wird vollkommen frei befahrbar sein. Wenn ihr eure Tour startet, trefft ihr per Zufall auf rivalisierende Fahrer, die ihr spontan zu einem Rennen herausfordern könnt. Die Straßen sind aber nicht nur mit zahlreichen Renntreffpunkten, sondern auch mit etlichen Tuning-Werkstätten gepflastert. Während im Vorgänger gerade mal 20 lizenzierte Wagen in den Startlöchern standen, überrascht EA jetzt mit über 30 Schlitten, denen man sogar doppelt so viele Design-Varianten wie im Vorgänger verpassen darf. **(ks)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.com
Termin: Herbst



BLANKER SCHLITTEN **In der Fortsetzung dürft ihr den getunten Flitzern sogar doppelt so viele Design-Varianten verpassen.**

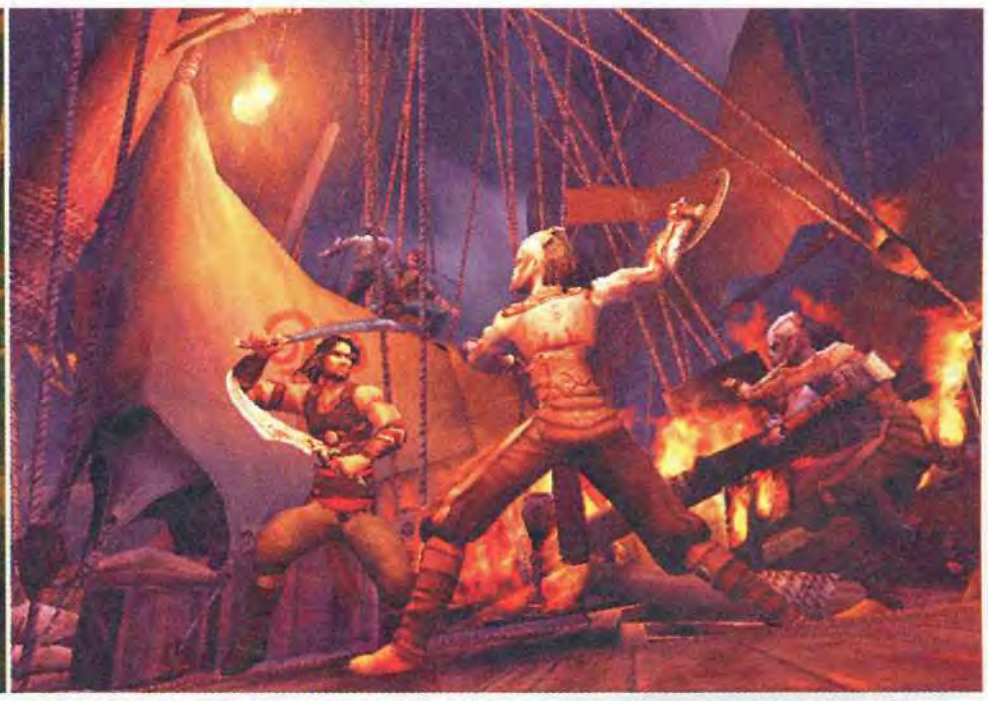
Prince of Persia 2

ACTION-ADVENTURE **Der Prinz aus dem zauberhaften Orient kehrt zurück.**

Ubisoft gab kürzlich bekannt, dass der Prinz in seinem nächsten Abenteuer mit einem brandneuen Kampfsystem, dem so genannten Free-Form-Fighting-System, bedacht wird. Dadurch wird der Spieler die Möglichkeit haben, einen individuellen Kampfstil zu entwickeln, mit dessen Hilfe er die Umgebung und die Zeit beeinflussen kann. Im zweiten Teil könnt ihr auf ein mannigfaltiges Waffenarsenal zurückgreifen. Die unterschiedlichen Waffen dürfen sogar kombiniert werden, um Feinden mit erheblich stärkeren Attacken das Fürchten zu lehren. Diesmal gilt es, den Prinzen vor dem Tod zu bewahren und damit seinem Schicksal einen Strich durch die Rechnung zu machen. Schauplatz dieses ultimativen Spektakels wird übrigens eine verfluchte Inselfestung sein. Laut Ubisofts Präsident Yves Guillemot soll die Fortsetzung mit einer noch perfekteren Spielerfahrung sowie einem erheblich größeren Spielumfang glänzen. **(ks)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: Nicht bekannt

SCHLAGKRÄFTIGER PRINZ **Die Entwickler spendieren dem Burschen neben einem brandneuen Kampfsystem ein vielfältiges Waffenarsenal.**



ZOCKEN BIS ZUM UMFALLEN? **Wir sind schon sehr gespannt, wie viele Stunden man braucht, um das Game komplett durchzudaddeln.**

PASST Electronic Arts will Spieler vielleicht noch dieses Jahr mit *GoldenEye: Rogue Agent* überraschen. Diesmal dürft ihr erstmals als Fiesling agieren und die Welt zu beherrschen versuchen, anstatt sie zu retten. **+++WISSENSWERTES** Take 2 vertreibt das Gameplan-Buch *Spielekonsolen und Heimcomputer* aus der Feder von Winnie Forster mit großem Erfolg. Die Nachfrage ist so enorm, dass es sogar zwischenzeitlich zu Lieferengpässen kam. **+++ SPIELE FÜR NINTENDO DS** Entwicklerschmiede Argonaut hat ebenfalls bereits die Entwicklung von Spielen für Nintendos DS sowie Sonys PSP ins Auge gefasst. Welche Spiele das genau sein werden, wollte man jedoch noch nicht verraten. **+++ REKORDVERDÄCHTIG** Auf der E3 wurden insgesamt beinahe 5.000 Computer- und Videospiele vorgestellt, etwa 1.000 wurden davon noch nie vorgeführt. **+++ UNTERWEGS ZOCKEN** Nokia war auf der E3 übrigens mit insgesamt elf neuen Handyspielen vor Ort. Ernsthafte Konkurrenz ist aber trotzdem nicht zu erwarten.

NEWS

Asterix & Obelix XXL

JUM &RUN **Die spinnen, die Römer … und bekommen kräftig Haue!**

Das kleine, gallische Dörfchen kämpft immer noch gegen die rabiaten römischen Eindringlinge. Ganz speziell unsere beiden beliebten Helden Asterix und sein lediglich „ziemlich dick angezogener" Freund Obelix verpassen den Römern immer wieder eine kräftige Tracht Prügel. Aus ihrem Heimatdorf zieht es das ungleiche Paar in die Normandie, nach Ägypten und zu den Schweizern. Erstmals dürft ihr beide Charaktere gleichzeitig (!) steuern und gegen bis zu 70 Feinde simultan kämpfen. Teutates sei Dank, es stehen euch dafür zehn unterschiedliche, verheerende Spezial-Attacken zur Verfügung. Spätestens im Juni werden wir sehen, wem der Himmel letztendlich auf den Kopf fällt … **(SD)**

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.de
Termin: 21. Juni

LEGO Knights Kingdom

ACTION-ADVENTURE **Die Entwickler versorgen den Handheld mit mittelalterlicher Zocker-Kost.**

THQ hat sich wieder mal eine *LEGO*-Lizenz gekrallt. Das arcadelastige Action-Adventure, das auf der gleichnamigen Spielwaren-Serie aufbaut, soll noch im Herbst dieses Jahres erscheinen. In *LEGO Knights Kingdom* für den GBA schlüpft ihr in die Haut der tapferen Ritter Jayko, Danju, Santis und Rascus und versucht, das magische Herz des Zeitschildes zu finden. Nur so kann das einst idyllische Königreich Morcia vor dem bösen, schwarzen Ritter Vladek beschützt werden. Die insgesamt neun Levels warten mit unterschiedlichsten Rätseleinlagen, aber auch mit etlichen Kampfarenen auf. In diesen Locations erwarten euch eine Menge computergesteuerte Ritter. Ihr könnt das Spiel allerdings auch an den GBA eines Freundes anstöpseln und gegen ihn das Schwert erheben. **(ks)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.com
Termin: Herbst

GamersWear

KLAMOTTEN **Trag, womit du spielst!**

Ganz auf die Zielgruppe Videospieler setzt das Angebot von www.GamersWear.de. Neben Longsleeves können Zocker unter anderem total „verspielte" T-Shirts kaufen. Passend zum Frühling gibt es nämlich farbenfrohe neue Shirts zum Thema Konsolen – etwa jenes mit Padman-Schriftzug und der Silhouette eines PS2-Controllers. Die T-Shirts kosten knapp 20 Euro, aufwendigere Kapuzensweater schlagen mit knapp 35 Euro zu Buche. Blättert auf Seite 65 dieser N-ZONE – als Aboprämie bekommt ihr ein cooles Shirt eurer Wahl gleich kostenlos zur Abobestellung dazu. Lasst euch diese trendigen Klamotten besser nicht entgehen. **(ks)**

Hersteller: GamersWear
Internet: www.gamerswear.de
Termin: Erhältlich

DIE DADDLER-SHIRTS
... sehen nicht nur cool aus, sondern sind obendrein zu wirklich moderaten Preisen erhältlich.

INFO **KURZ & KNAPP**

Classic NES Edition
Nachdem die Famicom Miniserie samt der Special Edition des GBA SP eingeschlagen hat wie eine Bombe, war es eigentlich zu erwarten, dass die Produkte auch den Sprung nach Europa schaffen. Endlich hat Nintendo genau dies bestätigt. Acht NES Classic-GBA-Spiele und der GBA SP NES Classic Edition werden ab dem 9. Juli im Handel erhältlich sein. Die Sonder-Edition des GBA SP wird € 129,- und die Spiele jeweils knapp € 20,- kosten.

Zahlenträchtige E3
Die größte Messe im Bereich der Unterhaltungselektronik feiert dieses Jahr 10-jähriges Jubiläum. Von den insgesamt 5.000 Produkten, die vorgestellt wurden, sind alleine 1.000 vor der Messe noch nicht in der Fachpresse aufgetaucht. Weiterhin stammen 40,3 % aller Produkte aus dem Bereich Videospiele. Der PC-Bereich liegt mit 30,7 % auf Platz 2. Respekt!

The Incredibles

ACTION-ADVENTURE | **Abgehalfterte Superhelden im Anmarsch.**

Am 9. Dezember startet der nächste Pixar-Streifen. *The Incredibles: Die Unglaublichen* wird erneut unter der Leitung von Pixars Vizepräsident John Lasseter produziert. Im Film dreht sich genau wie im Spiel alles um Bob Parr, besser bekannt als Mr. Incredible. Der einst weltberühmte Lebensretter ist durch bedauerliche Missgeschicke gezwungen, seinen Superhelden-Anzug an den Nagel zu hängen. Nun versucht er, als Versicherungsvertreter ein unspektakuläres Vorstadtleben mit seiner Frau zu führen. Das Ergebnis: einfach nur jämmerlich! Seine langweilige Tätigkeit lässt ihn nämlich aus allen Nähten platzen. Urplötzlich bekommt er jedoch wider Erwarten einen neuen Auftrag: Er, der behäbige, untersetzte Bursche, soll abermals die Welt retten! Auf den Film und das Videospiel sind wir bereits schon jetzt sehr gespannt. **(ks)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.com
Termin: Nicht bekannt

ZU DICK?! Nee, der Anzug ist mittlerweile lediglich einen Tick zu klein!

Pokémon Colosseum Championship

INFO | **Habt ihr das Zeug zum besten deutschen Trainer-Team?**

Nintendo will's von euch wissen: Anfang Mai fiel der Startschuss für die Pokémon Colosseum Championship. Nintendo lädt alle interessierten Pokémon-Fans dazu ein, ihre Fähigkeiten in Zweierteams unter Beweis zu stellen und sich in Berlin, Köln, Hamburg, Frankfurt oder München für das Finale zu qualifizieren. Wer sich noch anmelden möchte, kann dies unter www.pokémonchampionship.de tun. Die genauen Teilnahmebedingungen könnt ihr ebenfalls dort nachlesen. Nachfolgend haben wir euch die Termine aufgeführt, die ihr vielleicht noch wahrnehmen könnt. An den Turniertagen erwarten euch übrigens nicht nur spannende Fights, sondern auch eine Ausstellung rund um die knuffigen japanischen Sammeltierchen. **(ks)**

INFO | **TERMINE**

Die Tourdaten

20. Mai	**Ufa-Palast, Hamburg**
23. Mai	**Cinestar, Frankfurt**
30. Mai	**MAXX Filmpalast, München**

Heiße Preise für coole Leser!

Preise im Wert von über 800 Euro

Checkt in unserem Gewinnspielführer, wo es tolle Preise abzustauben gibt. Macht mit und gewinnt!

D: 81114
€ 0,49*/SMS
Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444,
sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010,
€ 0,60/SMS

Cheats & Codes
Seite 85

Take 2 Interactive war spendabel und hat drei limitierte Game Boy Advance zur Verfügung gestellt. Schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 46" an die angegebene Telefonnummer*. Dann werden euch fünf Fragen zugesandt. Wenn ihr alle Fragen richtig beantwortet, nehmt ihr an der Verlosung teil.

Hardware
Seite 73

In Zusammenarbeit mit Creative verlosen wir zwei 5.1-Boxensysteme Inspire GD580, die sich sicher auch in eurer Bude gut machen würden. Um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen, schickt ihr einfach eine SMS mit dem Inhalt „NZ 45" an die angegebene Telefonnummer*.

Leserbriefe
Seite 77

Unser Comic-Wettbewerb erfreut sich auch weiterhin großer Beliebtheit. Diesmal könnt ihr euch *Serious Sam: Next Encounter* für euren GameCube unter den Nagel reißen. Euer Werk schickt ihr einfach an die auf Seite 77 angegebene Adresse.

Wenn euch das immer noch nicht genügt, dann schaut doch einfach mal auf unsere Website www.n-zone.de. Auch dort veranstalten wir regelmäßig tolle Gewinnspiele!

Die 111 besten

Wir sagen euch, **welche Spiele sich wirklich lohnen,** und präsentieren euch das Ergebnis unserer Leserbefragung.

In der N-ZONE 02/2004 riefen wir dazu auf, uns eure Spiele-Favoriten für den GameCube und den Game Boy Advance zu nennen. Dazu stellten wir eine Liste aus knapp 300 Titeln zusammen, aus der ihr wählen konntet. Neuere Titel wie *Prince of Persia, Beyond Good & Evil, Final Fantasy: Crystal Chronicles* und *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* waren zum Startzeitpunkt der Umfrage noch nicht erhältlich und konnten so nicht mit berücksichtigt werden. Um euch aber neben unseren Umfrage-Ergebnissen einen umfassenden Genre-Überblick zu präsentieren, listen wir unter dem jeweiligen Genre weitere empfehlenswerte Titel auf.

DIE BESTEN ACTIONSPIELE

1. Star Wars Rogue Squadron III Rebel Strike

Bombastische *Star Wars*-Oper mit einer exzellenten Grafik, die auch auf anderen Konsolen seinesgleichen sucht. Soundtechnisch braucht der Titel Vergleiche mit den Filmvorlagen nicht zu scheuen. Das bewährte *Rogue Squadron*-Gameplay macht das Factor-5-Epos zu einem exzellenten Action-Titel. *Rogue Squadron II* ist außerdem kooperativ spielbar.

2. True Crime: Streets of L.A.

Der *GTA*-Klon für den GameCube überzeugt mit spannender Story, einer tollen Präsentation und einem 1:1 digitalisierten Los Angeles.

3. Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Tolles Hack&Slay-Spektakel zum dritten Kinofilm. Bombastische Präsentation. Bietet kurzweilige Unterhaltung.

WEITERE EMPFEHLENSWERTE TITEL:

Conflict Desert Storm 2 ..... **85%**
Realistische Taktik-Action für bis zu vier Spieler

Freedom Fighters **86%**
Kompromissloses und kurzweiliges Action-Spektakel von EA

Ikaruga **86%**
Klassischer, aber extrem unterhaltsamer Old-School-Shooter mit einfach umwerfender Grafik, genialen Lichteffekten und bombastischem Sound.

James Bond 007: Alles oder nichts **85%**
Spielt sich wie ein Ego-Shooter aus der dritten Perspektive.

Mario Party 5 ..... **87%**
Alleine etwas öde, zu mehreren eine echte Party-Granate

Spider-Man: The Movie **83%**
Überraschend starke Versoftung zum Kinofilm von Sam Raimi

Star Wars: Bounty Hunter **84%**
Gute *Star Wars*-Action mit dem Film-Fiesling und Kopfgeldjäger Jango Fett

DIE BESTEN ACTION-ADVENTURES

1. The Legend of Zelda The Wind Waker

Nintendos Kultfranchise präsentiert sich auch auf dem GameCube in Bestform. Eine überragende Spielbarkeit, die gigantische Fantasy-Welt und eine coole Story machen *The Legend of Zelda: The Wind Waker* zu einem fantastischen Spaß für Jung und Alt. Der umstrittene Cel-Shading-Look heizte die Gemüter der Fans gehörig an. Am Ende blieb jedoch das Urteil: genial!

2. Resident Evil

Capcoms fantastisches Remake des PSone-Klassikers ist erschreckend gut, aber nichts für Angsthasen und Spieler unter 18 Jahren!

3. Resident Evil Zero

Kein Remake, sondern komplett neu und exklusiv für den GameCube. Bessere Grafik und bewährtes Gameplay ergeben tollen Spielspaß!

WEITERE EMPFEHLENSWERTE TITEL:

Beyond Good & Evil **89%**
Toller Ubisoft-Snack für zwischendurch. Wandelt auf den Spuren von *Zelda*.

Blood Omen 2 ..... **85%**
Blutiges Vampir-Spektakel mit dichter Atmosphäre. Geheimtipp!

Eternal Darkness **90%**
Nintendos Antwort auf *Resident Evil*. Durch die innovative Verstandsanzeige sind im Spiel abgefahrene Szenen und Situationen möglich. Schaurig schön.

Hitman 2: Silent Assassin **85%**
Ein Auftragskiller will Rache üben. Klingt nicht neu, bietet aber viel Spielspaß.

Knights of the Temple **85%**
Überraschend starke Mischung aus Hack & Slay und Adventure von TDK

Luigi's Mansion **86%**
Nintendos Starttitel für den GameCube zeigt Luigi als Geisterjäger.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes **90%**
Grandioses Remake des PSone-Originals mit zeitgemäßer Präsentation. Vor allem die neu geschnittenen Zwischensequenzen hauen euch vom Hocker.

Prince of Persia: The Sands of Time **91%**
Das Kultspiel der Neunziger in modernem 3D und mit gelungener Spielbarkeit

Rayman 3: Hoodlum Havoc **89%**
Tolle Mischung aus Action-Adventure und Jump & Run. Konkurrenz für *Mario*.

Sphinx und die verfluchte Mumie **86%**
Enorm umfangreiches und fantasievolles Action-Adventure im *Zelda*-Stil

Super Mario Sunshine **91%**
Der Kultklempner verspricht Spielspaß pur und sorgt mit seinem Wasserspritzer für frischen Wind. Leider verpasst er knapp den Sprung unter die Top 3.

Starfox Adventures **91%**
Rares Abschiedstitel von Nintendo klaut dreist bei *Zelda*, macht aber Spaß.

Tom Clancy's Splinter Cell **90%**
Ubisoft bietet mit *Splinter Cell* realistische Schleich-Action par excellence! Hochkarätige Konkurrenz für Solid Snake.

Spiele!

DIE BESTEN JUMP&RUNS

1. Rayman 3: Hoodlum Havoc

89%

In Ubisofts Jump & Run bekommt es der Spieler mit sehr guter 3D-Grafik, einem exzellenten Umfang und vor allem einem sehr fantasievollen Leveldesign zu tun. Hier erwartet euch zweifelsfrei eines der besten Jump & Runs der letzten Jahre. Nicht nur die vielen Anzüge, die neben unterschiedlichen Waffen auch Hilfsmittel bereitstellten, machten *Rayman 3: Hoodlum Havoc* so für Kinder und Erwachsene geeignet.

2. Sonic Adventure 2: Battle

81%

Segas Remake des Dreamcast-Klassikers überzeugt auf ganzer Linie – anders als die durchschnittliche Umsetzung von *Sonic Adventure DX*.

3. Sonic Mega Collection

83%

Und Sonic tummelt sich gleich noch einmal unter den besten Jump & Runs. In dieser Collection findet ihr die besten 2D-Abenteuer mit dem Turbo-Igel.

WEITERE EMPFEHLENSWERTE TITEL:

Billy Hatcher and the Giant Egg **78%**
Gelungenes Jump & Run vom *Sonic*-Erfinder. Im Vergleich zur Konkurrenz kann der Titel jedoch nicht mithalten. Auch eher für jüngere Spieler zu empfehlen.

Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex **83%**
Vivendis kultige Beutelratte erlebt auch auf dem GameCube fantasievolle Abenteuer! Ist für alle empfehlenswert, die mit Klempnern nichts anfangen können.

Sonic Heroes **83%**
Der aktuellste *Sonic*-Teil ist gleichzeitig auch der beste für den GameCube.

DIE BESTEN GESCHICKLICHKEITSSPIELE

1. Super Monkey Ball 2

89%

Mehrspieler-Wertung

Bei Segas *Super Monkey Ball 2* steuert ihr einen Affen in einer rollenden Kugel und versucht, ihn unbeschadet über diverse mit Hindernissen, Spiralen, sich bewegende und mit Löchern gespickte Plattformen zu manövrieren. Ein genialer Geschicklichkeitsspaß, der im Mehrspieler-Modus aber eine wahre Wonne ist. Ihr habt den Titel mit großem Abstand auf Platz 1 gewählt.

2. Bomberman Generation

91%

Mehrspieler-Wertung

Hudsons kultiges Franchise macht im Mehrspieler-Modus Spaß ohne Ende, alleine ist es eher mau.

3. Puyo Pop Fever

78%

Eine *Tetris*-Abwandlung, die überraschend viel Spaß macht und sich durch knallbunte Bonbon-Grafik auszeichnet.

WEITERE EMPFEHLENSWERTE TITEL:

Super Monkey Ball **81%**
Die meisten Leser stimmten für den noch besseren Nachfolger.

Eggo Mania **80%**
Kemcos Eier-*Tetris* ist leider etwas untergegangen.

DIE BESTEN EGO-SHOOTER

1. Metroid Prime

94%

Die Retro Studios haben ganze Arbeit geleistet und das Kultfranchise *Metroid* grandios in die dritte Dimension gebracht. Die überragende Technik und fantastisches Leveldesign machen diesen Titel zu einem der besten Spiele der letzten Jahre! Erste Infos zum Nachfolger gibt es auf den Seiten 26 und 27.

2. TimeSplitters 2

89%

Fantastischer Ego-Shooter von ehemaligen Rare-Mitarbeitern. Grandioser Mehrspieler-Modus. Ein Muss für GameCube-Besitzer.

3. XIII

88%

Ubisofts Agentenspektakel im Cel-Shading-Look und unwahrscheinlich komplexer Story war 2003 der beste Ego-Shooter auf dem GameCube!

WEITERE EMPFEHLENSWERTE TITEL:

James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer **83%**
Bereits James Bonds erstes GameCube-Abenteuer konnte voll überzeugen.

James Bond 007: Nightfire **85%**
Coole Grafik, stimmungsvolle Musik, geile Gadgets – 007 in Bestform

Medal of Honor: Frontline **87%**
Die veraltete Grafik kann den enormen Spielspaß nicht verderben.

Red Faction II **83%**
Tolle Umsetzung der PS2-Version mit aufgebohrter Grafik

DIE BESTEN RENNSPIELE

1. Mario Kart: Double Dash!!

89%

Mario sitzt wieder im Kart und hat euer Herz im Sturm erobert. Zwar streiten viele Zocker darum, welche *Mario Kart*-Version denn nun die beste sei, dennoch ist nichts an der Tatsache zu rütteln, dass *Mario Kart: Double Dash!!* ein hervorragendes Rennspiel. Trotz Einsatz von zufallsbedingten Extras gewinnen meist die guten Fahrer.

2. F-Zero GX

91%

Genialer, aber enorm schwerer Science-Fiction-Racer mit fantastischer Technik und Spielbarkeit!

3. Need for Speed: Underground

84%

Überraschung: EAs Racer verwies *Burnout 2* klar auf die hinteren Plätze.

WEITERE EMPFEHLENSWERTE TITEL:

ATV Quad Power Racing 2 ..... **80%**
Gelungenes Quad-Bike-Spektakel, bei dem ihr über Dünen und durch Wälder brettert

Burnout 2: Point of Impact **89%**
Einer der besten Racer auf dem GC bietet geniale Grafik und Spielbarkeit.

Freekstyle **85%**
Abgedrehtes Motocross-Spektakel mit toller Grafik und feiner Spielbarkeit

Wave Race: Blue Storm **87%**
Der N64-Nachfolger bietet kurze, aber spielerisch enorm tiefe Jetski-Rennen.

XGRA **83%**
Wer eine Alternative zu *F-Zero GX* sucht, sollte bei diesem Spiel zugreifen.

DIE BESTEN BEAT-'EM-UPS

1. Super Smash Bros. Melee

Ein bunter Haufen berühmter Nintendo-Charaktere, ein simples, aber kurzweiliges Gameplay, ein grandioser Multiplayer-Modus, jede Menge Geheimnisse und Trophäen sowie die Aussicht, Pikachu mal eins auf die Mütze zu geben, sind das Erfolgsrezept von *Super Smash Bros. Melee*. Neben *Zelda: The Wind Waker* das meistverkaufte GameCube-Spiel! Alleine kann der Titel zwar auch unterhalten, aber zu viert der beste Party-Spaß für witzige und lange Abende!

90%
Mehrspieler-Wertung

2. Soul Calibur II

Namcos grandioses Prügelspiel für eine erwachsenere Zielgruppe ist eines der besten Beat 'em Ups überhaupt.

90%

3. Mortal Kombat: Deadly Alliance

Der bislang letzte Teil der Reihe überzeugt mit guter Grafik und Spielbarkeit. Nichts für Kinderhände.

82%

WEITERE EMPFEHLENSWERTE TITEL:

Bloody Roar: Primal Fury 82%
Das erste Prügelspiel für den GameCube. Nicht überragend, aber unterhaltsam.

Viewtiful Joe 90%
Capcoms Action-Innovation ist eine gelungene und fordernde Mischung aus nostalgischem Spielgefühl und neuzeitlicher Präsentation. Ein Pflichtkauf.

DIE BESTEN ROLLENSPIELE

1. Skies of Arcadia Legends

88%

Segas Dreamcast-Umsetzung zählt ohne Zweifel zu den besten Rollenspielen für den GameCube. Technisch enttäuscht der Titel zwar im Vergleich zu seinen Konkurrenten *Phantasy Star Online Episode I & II* und *Baldur's Gate: Dark Alliance*, kann aber mit einer fesselnden Story, einem ausgereiften Gameplay, einer enorm fantasiereichen Fantasy-Welt und einem riesigen Spielumfang durchaus überzeugen. *Skies of Arcadia Legends* profitierte aber mit Sicherheit davon, dass *Final Fantasy: Crystal Chronicles* beim Start der Umfrage noch nicht erhältlich war und so nicht zur Auswahl stand, sonst hätte das Ergebnis garantiert anders ausgesehen.

2. Phantasy Star Online Episode I & II

Das erste Online-Spiel für den GameCube macht sowohl online als auch offline jede Menge Spaß.

90%
Mehrspieler-Wertung

3. Baldur's Gate: Dark Alliance

Düsteres Hack&Slay-RPG mit guter Grafik. Man kann auch zu zweit in die Fantasy-Welt ziehen.

84%

WEITERE EMPFEHLENSWERTE TITEL:

Final Fantasy: Crystal Chronicles 88%
Ungewöhnlicher *Final Fantasy*-Ableger, für den man im Mehrspieler-Modus leider GBAs als Spielvoraussetzung benötigt.

Gladius 83%
Dieser Überraschungshit kann es zwar nicht mit solch hochkarätiger Konkurrenz wie *Final Fantasy* aufnehmen, ist aber trotzdem ein echter Geheimtipp.

Lost Kingdoms 2 .....83%
Dieses Kartenrollenspiel läuft in Echtzeit ab. Hört sich, gerade in Kombination mit dem Karten-System komisch an, funktioniert aber überraschend gut.

Summoner 2: A Goddess Reborn 83%
Auch *Summoner* zählt zu den Geheimtipps unter den Rollenspielen.

INFO FITNESS-CHECK

Die besten Sport-Spiele im Überblick

DIE BESTEN TRENDSPORT-TITEL

1. Tony Hawk's Underground 90%

Activision hat es wieder mal geschafft, der *Tony Hawk*-Serie einen weiteren Meilenstein hinzuzufügen. Umfangreicher und mit mehr Möglichkeiten denn je, begeistert auch die technische Umsetzung. Geht zum erstem Mal den harten Weg vom Nobody zum Profi-Skater.

2. 1080° Avalanche 78%
Uns konnte das N64-Remake nicht ganz überzeugen. Aber das spielt hier keine Rolle. Euch gefällt es dafür umso mehr.

3. SSX 3 .....89%
Das beste Snwoboard-Spiel für den GameCube. Nicht nur für Trendsport-Fans empfehlenswert. Das Spielgefühl wurde toll inszeniert.

WEITERE EMPFEHLENSWERTE TITEL:

Aggressive Inline 89%
Ein sehr gelungener Inlineskater-Titel! Kommt dem Genre-König *Tony Hawk's Underground* gefährlich nahe! Eine gute Alternative.

Disney's Extreme Skateboarding 83%
Eine Mischung aus *Tony Hawk* und Disney-Spaß. Eher für die Jüngeren.

DIE BESTEN SPORT-TITEL

1. Beach Spikers 85%

Segas geniale Beachvolleyball-Simulation hat sich bei euch den ersten Platz erspielt. Kein Wunder, bietet doch kaum ein anderer Sport-Titel eine dermaßen spielerische Tiefe bei einer so einfachen Steuerung. Die hübschen Mädels haben bestimmt zur Platzierung beigetragen.

2. Tiger Woods PGA Tour 2004 .....89%
Ein gigantischer Umfang und die fantastische Spielbarkeit machen dieses Spiel zum absoluten Hit und somit besser als *Mario Golf*.

3. Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft 71%
Harry Potters Beliebtheit ist auch auf dem GameCube enorm, was sich auch an der Platzierung des abgefahrenen Sport-Titels erkennen lässt.

WEITERER EMPFEHLENSWERTE TITEL:

Rocky 84%
Die Film-Umsetzung ist eines der besten Box-Spiele der letzten Jahre!

DER BESTE WRESTLING-TITEL

Def Jam Vendetta 80%

Electronic Arts paarte Hip-Hop mit Wrestling, herausgekommen ist ein richtig gutes Spiel. Erkämpft euch mit über 1.500 Techniken in zehn Arenen auf der Straße den Titel als ultimativer Kämpfer. Die sehr gute Spielbarkeit sowie die gute technische Umsetzung haben *WWE Wrestlemania XIX* auf die Plätze verwiesen.

WEITERER EMPFEHLENSWERTE TITEL:

WWE Wrestlemania XIX 80%
Jede Menge Wrestler, aber auch ein paar Gameplay-Schwächen

DER BESTE FUSSBALL-TITEL

FIFA Football 2004 .....85%

Electronic Arts' Fußball-Spektakel siegte klar vor den anderen erhältlichen *FIFA*-Teilen auf dem GameCube. Die neueste Version bietet einfach ein ausgereiftes Gameplay, eine sehr gute Grafik und eine fantastische Sound-Untermalung. Fußball-Fans kommen an *FIFA Football 2004* auf dem GameCube nicht vorbei.

WEITERER EMPFEHLENSWERTE TITEL:

Sega Soccer Slam 82%
Abgedrehtes Fun-Sport-Fußball, das zu viert zur Höchstform aufläuft.

Die besten Titel der weiteren Genres

Manche Genres bieten einfach nicht viele Vertreter, sodass nur zwei oder drei Titel zur Wahl standen. Deshalb führen wir euch hier nur die Sieger auf.

DAS BESTE STRATEGIESPIEL

Pikmin **88%**

Geniales und sehr knuffiges Strategiespiel aus der Feder von *Mario*- und *Zelda*-Erfinder Shigeru Miyamoto.

WEITERER EMPFEHLENSWERTE TITEL:

Goblin Commander **80%**
Gelungener Strategie-Titel, der am 19. Mai in die Läden kommt

DIE BESTE SIMULATION

Die Sims brechen aus **86%**

Die perfekte Seifenoper zum Mitspielen! Begleitet euren Sim durch den Alltag und kümmert euch um sein Wohl. Das normale Leben eben.

WEITERER EMPFEHLENSWERTE TITEL:

Harvest Moon: A Wonderful Life **78%**
Lang erwartet und endlich erschienen: Ubisofts gute Farm-Simulation.

BESTES ROLLENSPIEL

Golden Sun: Die vergessene Epoche

Der zweite Teil hat es euch, aufgrund der zauberhaften Grafik und der tollen Story, total angetan.

89%

WEITERE TITEL:

Mario & Luigi: Superstar Saga	89%
Breath of Fire 2	86%
Golden Sun	85%
Pokémon Rubin & Saphir	87%
Phantasy Star Collection	80%

BESTES STRATEGIESPIEL

Final Fantasy Tactics Advance

Dieses Strategiespiel hat euch offenbar so gut gefallen, dass ihr es mit großem Abstand auf Platz 1 gewählt habt.

90%

WEITERE TITEL:

Advance Wars	89%
Advance Wars 2: Black Hole Rising	90%
Onimusha Tactics	83%

BESTES ACTIONSPIEL

Wario Ware, Inc. Minigame Mania

Hier erwartet euch eine kunterbunte Ansammlung von abgedrehten Mini-Games, welche dauerhaft motivieren können. *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* folgt knapp auf Platz 2.

81%

WEITERE TITEL:

DHdR: Die Rückkehr des Königs	81%
Super Ghouls & Ghosts	81%
Blackthorne	83%
Beyblade: Ultimate Blader Jam	70%

BESTES JUMP & RUN

Super Mario Advance 4

Das GBA-Remake des dritten NES-Mario-Abenteuers bietet einen riesigen Umfang und jede Menge Geheimnisse.

90%

WEITERE TITEL:

Banjo Kazooie: Gruntys Rache	82%
Donkey Kong Country	87%
Super Mario Advance 2	92%
Super Mario Advance 3	90%
Wario Land 4	89%
Sonic Advance 2	85%
Kirby: Nightmare in Dreamland	85%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%

BESTES SPORTSPIEL

FIFA Football 2004

Die große *FIFA*-Serie auf dem kleinen Game Boy Advance. Kann das gut gehen? Ja, sogar sehr gut. Der Titel bietet eine Fülle an Original-Lizenzen, eine für Handheld-Verhältnisse flüssige Grafik und eine sehr gute Spielbarkeit.

84%

WEITERE TITEL:

Virtua Tennis	86%
Fila Decathlon	85%
Boxing Fever	83%

BESTES GESCHICKLICHKEITS-SPIEL

Pokémon Pinball Rubin & Saphir

Nicht nur in Rollenspielen machen Nintendos Sammelmonster eine gute Figur, auch auf dem Flipper sind sie äußerst beliebt. Ziel ist es, über 200 Pokémon auf den beiden hervorragend designten Tischen zu sammeln.

85%

WEITERE TITEL:

Bomberman Max 2 Blue/Red	80%
Super Monkey Ball Jr.	86%
Sonic Pinball Party	83%

BESTES ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda

Auch auf dem GBA stellt *A Link to the Past* immer noch ein tolles Spiel dar. Das grandiose *The Four Swords* überzeugt zusätzlich durch geniale Mehrspieler-Partien.

91%

WEITERE TITEL:

Castlevania: Harmony of D.	89%
Castlevania: Aria of Sorrow	89%
Castlevania: Circle of the Moon	89%
Metroid Fusion	89%

BESTES RENNSPIEL

Mario Kart Super Circuit

Mario Kart auf dem GBA bietet jede Menge neue Strecken plus die genialen Tracks aus dem SNES-Klassiker. Spielspaß pur.

91%

WEITERE TITEL:

F-Zero Maximum Velocity	85%
GT Advance 3	84%
V-Rally 3	85%
Top Gear Rally	90%

BESTES BEAT 'EM UP

Tekken Advance

Namcos berühmte Prügelserie trifft auch auf dem Game Boy Advance voll ins Schwarze. Gute Grafik mit tollen Animationen sowie eine überzeugende Spielbarkeit sind die Gründe dafür.

80%

WEITERE TITEL:

Mortal Kombat: Deadly Alliance	78%
Street Fighter 2: Turbo Revival	85%

BESTER EGO-SHOOTER

Doom 2 (GBA)

Trotz der relativ geringen Power des GBA zaubern die Entwickler eine recht flüssige, wenn auch etwas pixelige 3D-Engine aus den Grafikchips des Handhelds. Unterhaltsam ist das Spiel allemal!

87%

WEITERE TITEL:

Duke Nukem Advance	87%
Ecks vs. Sever 2	85%

BESTES TRENDSPORTSPIEL

THUG

Was auf dem GameCube schon funktionierte wurde von den Entwicklern einfach grandios auf den Game Boy Advance übertragen. GBA-Besitzer und Trendsport-Fans müssen einfach zugreifen.

92%

WEITERE TITEL:

Tony Hawk's Pro Skater 4	91%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	82%

BESTE SIMULATION

Sim City 2000

Diese Simulation-Serie hat schon einige Jahre auf dem Buckel. Der Sprung auf Nintendos Handheld ist gut gelungen und bietet tolle Unterhaltung für Hobby-Städteplaner und Fans solcher Spiele.

72%

WEITERER TITEL:

Creatures	81%

Die Hits der E3

Leider fand die E3 in L.A. kurz nach Redaktionsschluss statt. Hier gibt's trotzdem schon einen Überblick.

Seit 1994 die erste E3 in Los Angeles abgehalten wurde, avancierte die anfangs relativ kleine Messe schon bald zur weltgrößten Computer- und Videospielmesse. Alles, was Rang und Namen hat, ist auf der E3 vertreten, knapp 5.000 neue Produkte werden erwartet. Im Nintendo-Bereich gilt auch dieses Jahr wieder: Der wichtigste Spieleliferant für GameCube und Game Boy Advance ist und bleibt Nintendo selbst. Mit einer Mischung aus lang erwarteten Titeln und erfolgreichen Franchises wie *Metroid Prime 2: Echoes*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker 2*, *Starfox 2*, *Mario Tennis*, *Pikmin 2*, *Paper Mario 2*, *Fire Emblem*, *Mario Party 6*, *Geist* sowie *Mario Golf Advance Tour* steht uns Spielern noch ein unterhaltsames Jahr bevor. Doch mit der größten Spannung wird die Enthüllung von Nintendos neuer Handheld-Konsole, dem Nintendo DS, erwartet. Die Präsentation von Nintendos einzigartiger Dual-Screen-Konsole gewinnt zudem an Brisanz, da Sony zeitgleich sein eigenes Handheld-System PSP zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorstellt.

DAS BESTE VOM REST

Doch auch andere Hersteller haben heiße Eisen im Feuer. Das vielleicht am sehnsüchtigsten erwartete GameCube-Spiel stammt derzeit von Capcom: *Resident Evil 4*. Die für Frühjahr 2005 angepeilte Fortsetzung des Grusel-Schockers

PAPER MARIO 2

EXKLUSIV Marios Rollenspiel-Saga geht in die nächste Runde.

STARFOX 2

SPANNUNG Ob der Titel einen besseren Eindruck macht als auf der E3 2003?

RESIDENT EVIL 4

GENIAL Capcoms Horror-Spektakel sieht besser aus denn je.

sieht besser aus als alle vorigen *Resident Evil*-Spiele und ist überdies GameCube-exklusiv. Doch auch *Killer 7* wird auf der Messe vertreten sein. Darüber hinaus zeigt Capcom *Viewtiful Joe 2*. Der innovative erste Teil des Cel-Shading-Comic-Prüglers begeisterte Kritiker und Spieler weltweit gleichermaßen, verkaufte sich aber leider unter den Erwartungen. Ubisoft lässt es dieses Jahr etwas ruhiger angehen. Neben *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* sind wir vor allem auf den zweiten Teil von *Prince of Persia* gespannt. Electronic Arts hat auch dieses Jahr wieder ein starkes Line-up und versorgt GameCube und Game Boy Advance mit zahlreichen Spielen. Neben neuen Versionen der EA-Sports-Reihen zeigt man *Catwoman*, *TimeSplitters: Future Perfect*, *Golden Eye 2: Rogue Agent* und einen neuen Teil der *Need for Speed*-Reihe. Bei THQ darf man vor allem auf *Tak 2* und *WWE: Day of Reckoning* neugierig sein. Activision setzt auf zugkräftige Lizenzen. Neben der Fortsetzung zu *Tony Hawk's Underground* möchte man vor allem mit *Spider-Man 2* die Charts erobern. Sehr gespannt sind wir auch auf Sega, das Super *Monkey Ball 3* und das lang erwartete *Virtua Fighter Cyber Quest* vorstellt. Leider lag unser Redaktionsschluss kurz vor Beginn der E3. Einen umfassenden Messebericht inklusive aller vorgestellten Spiele mit Einschätzungen, Interviews und natürlich allen Infos und Bildern zu Nintendos Double-Screen-Handheld findet ihr in der nächsten N-ZONE.

FABIAN SLUGA

INFO E3-LISTE

Alle Spiele im Überblick

Hier findet ihr eine unverbindliche Liste mit allen auf der E3 gezeigten Spielen. Überraschungstitel sind nicht enthalten. Eine komplette Liste sämtlicher vorgestellter Spiele inklusive Einschätzungen gibt es in der nächsten N-ZONE.

ACTIVISION
Spider-Man 2 ..... GC
Shark Tale ..... GC
Shrek 2 ..... GC
Tony Hawk's Underground 2 ..... GC
X-Men Legends ..... GC

ATARI
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors ..... GBA
Duel Masters: Sempai Legends ..... GBA
Terminator 3: Redemption ..... GBA
Yu-Yu Hakusho 2 ..... GBA
Zoids Legacy ..... GBA

BANDAI
Digimon Rumble Arena 2 ..... GC
Digimon World 4 ..... GC
Gundam Battle Assault 2 ..... GBA
RibbitKing ..... GC
SD Gundam Force ..... GBA

CAPCOM
Killer 7 ..... GC
MegaMan Anniversary Collection ..... GC
MegaMan Battle Network 4: Blue Moon ..... GBA
MegaMan Battle Network 4: Red Sun ..... GBA
MegaMan X Command Mission ..... GC
Resident Evil 4 ..... GC
Viewtiful Joe 2 ..... GC

ELECTRONIC ARTS
Catwoman ..... GC
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter ..... GC + GBA
Def Jam: Fight for NY ..... GC
FIFA 2005 ..... GC + GBA
Golden Eye 2: Rogue Agent ..... GC
Madden NFL 2005 ..... GC + GBA
NCAA Football 2005 ..... GC
Need for Speed ..... GC + GBA
NHL 2005 ..... GC + GBA
Tiger Woods PGA Tour 2005 ..... GC + GBA
TimeSplitters: Future Perfect ..... GC
URBZ – Sims in the City ..... GC

KONAMI
Boktai 2 ..... GBA
Shaman King ..... GBA

LIONHEAD STUDIOS
The Movies ..... GC
Unity ..... GC

NAMCO
Baten Kaitos ..... GC
Street Racing Syndicate ..... GC
Tales of Symphonia ..... GC

NINTENDO
Advance Wars ..... GC
Classic NES Series: Super Mario Bros. ..... GBA
Classic NES Series: Donkey Kong ..... GBA
Classic NES Series: Excitebike ..... GBA
Classic NES Series: The Legend of Zelda ..... GBA
Classic NES Series: Ice Climber ..... GBA
Classic NES Series: Pac-Man ..... GBA
Classic NES Series: Xevious ..... GBA
Classic NES Series: Bomberman ..... GBA
Donkey Kong Country 2 ..... GBA
Donkey Konga ..... GC
Fire Emblem ..... GC
F-Zero 2: Legend of Falcon ..... GBA
Geist ..... GC
Mario Party 6 ..... GC
Mario Golf Advance Tour ..... GBA
Mario Tennis ..... GC
Mario vs. Donkey Kong ..... GBA
Metroid Prime 2: Echoes ..... GC
Nintendo DS ..... -
Paper Mario 2 ..... GC
Pikmin 2 ..... GC
Pokémon Fire Red/Leaf Green ..... GBA
Starfox 2 ..... GC
The Legend of Zelda: The Four Swords + ... GC
The Legend of Zelda: The Wind Waker 2 ..... GC

SEGA
Super Monkey Ball 3 ..... GC
Virtua Fighter: Cyber Generation ..... GC

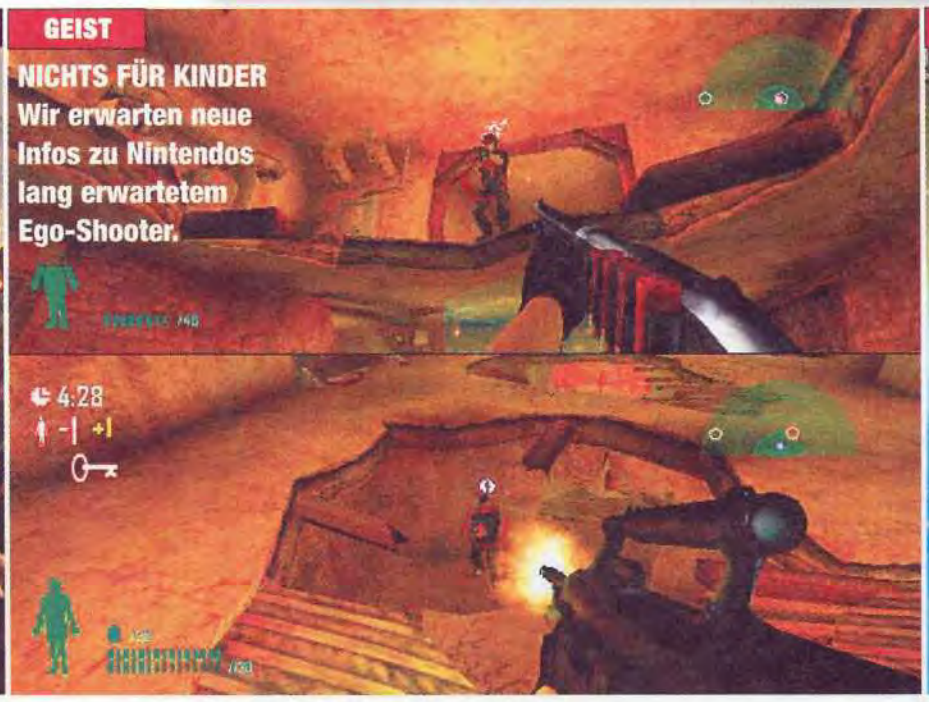
SQUARE ENIX:
Kingdom Hearts: Chain of Memories ..... GBA

THQ
Polar Express ..... GC + GBA
SpongeBob: The Movie ..... GC + GBA
Tak 2: The Staff of Dreams ..... GC + GBA
The Incredibles ..... GC + GBA
WWE Day of Reckoning ..... GC

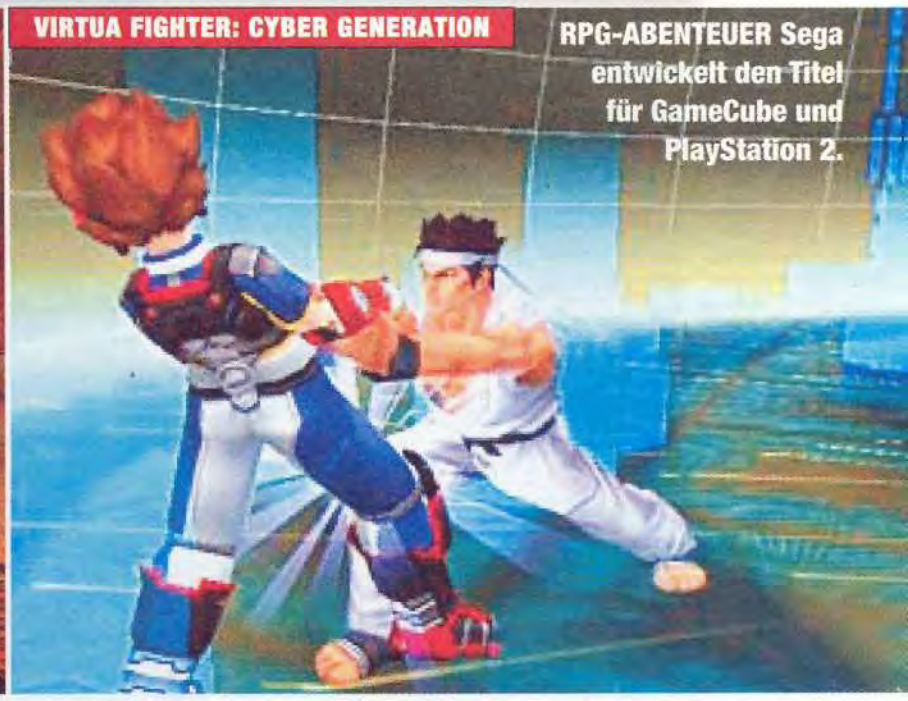
UBISOFT
Prince of Persia 2 ..... GC
Tom Clancy's Rainbow Six 3 ..... GC
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow ..... GC

VIVENDI
Crash Bandicoot: Fusion ..... GBA
Spyro the Dragon: Fusion ..... GBA
StarCraft: Ghost ..... GC
Van Helsing ..... GBA

LEGENDE: GC=GameCube, GBA=Game Boy Advance



GEIST
NICHTS FÜR KINDER Wir erwarten neue Infos zu Nintendos lang erwartetem Ego-Shooter.



VIRTUA FIGHTER: CYBER GENERATION
RPG-ABENTEUER Sega entwickelt den Titel für GameCube und PlayStation 2.

Shrek 2

Lustig wie der Kinohit

Wir sprachen mit dem **leitenden Producer** Chris Hewisch darüber, was ein witziges Spiel ausmacht.

Chris Hewisch

Auf einer Pressekonferenz hatten wir kürzlich die Gelegenheit, Chris Hewish, dem leitenden Producer von Activisions hauseigenem Entwicklerstudio, einige Fragen zu stellen. Der Spielebastler bewies sein Können bereits an Titeln wie *Pitfall: Die verlorene Expedition* (Multiplattform-Titel), *Medieval: Total War* (PC) und *Heavy Gear* (PC).

N-ZONE: Welche Hintergedanken hatten Sie bei der Entwicklung von *Shrek 2*?
Chris Hewish: Wir wollten ein wirklich witziges Spiel rund um das *Shrek*-Universum machen,

MULTIPLAYER-VARIANTE Teamwork ist hier das A und O.

HERO-TIME In speziellen Abschnitten darf jeder Charakter mal die erste Geige spielen.

die tollen *Shrek*-Charaktere einbauen, das Universum erweitern und durch neue Locations sowie Charaktere ergänzen. Fans sollen den Film noch mal miterleben und sich in Shreks kurioser und abgedrehter Welt voller Fabelwesen austoben können.

N-ZONE: **In welchem Zusammenhang steht der Film zum Spiel?**
Chris Hewish: Das Spiel lehnt sich größtenteils an den Film an. Selbstverständlich haben wir die Hauptcharaktere wie Shrek, den Esel, Fiona oder den gestiefelten Kater sowie neue Charaktere aus dem Kinofilm eingebaut.

N-ZONE: **In *Shrek 2* kann man vier Charaktere gleichzeitig steuern. War es schwierig, das zu programmieren?**
Chris Hewish: Eigentlich waren wir sehr überrascht, wie einfach das ging. Dieses Feature funktionierte sehr frühzeitig. Bei anderen Games mit drei oder vier gleichzeitig steuerbaren Charakteren funktioniert das Gameplay äußerst schnell. Dadurch wird es für Spieler oftmals schwierig, zwischen den einzelnen Charakteren hin- und herzuschalten und sie zu kontrollieren. Wir haben in *Shrek 2* zwar auch einige schnelle Passagen integriert, die Spieler werden sich damit jedoch nicht überfordert fühlen.

„Wir sind stolz auf den Humor."

N-ZONE: **Das Spiel enthält – ebenso wie der Film – zahlreiche witzige Parodien. Wer trägt hierfür die Verantwortung?**
Chris Hewish: Wir haben uns gemeinsam angestrengt. Luxoflux – die Entwickler – brachten die ursprünglichen Ideen ein, sozusagen die Basis des Spiels, und dann haben wir alles an Dreamworks weitergegeben. Wir haben aber auch eine Agentur angeheuert, um das Skript zu schreiben.

N-ZONE: **Haben Sie alle Ihre Pläne verwirklichen können?**
Chris Hewish: Es gibt immer irgendwelche Dinge, die letztendlich wegfallen. Ursprünglich hatten wir, glaube ich, 25 Levels geplant. Allerdings merkten wir schnell, dass das ein bisschen viel werden würde, also haben wir die Levels reduziert. Wir wollten uns nicht auf die Anzahl der Charaktere oder die der Levels konzentrieren. Wichtiger war uns, jeden Level so lustig wie möglich zu gestalten.

N-ZONE: **Soweit wir wissen, ist es nicht möglich, das GameCube-Spiel mit der GBA-Fassung zu verlinken. Weshalb haben Sie dieses Feature außen vor gelassen?**
Chris Hewish: Eine Linkmöglichkeit ist tatsächlich nicht vorhanden. Grund dafür war hauptsächlich der enorme Zeitdruck, unter dem wir standen. Wir waren mit der Entwicklung einer brandneuen Engine und allerlei anderen Dingen beschäftigt. Allerdings freuen wir uns schon darauf, dies in zukünftigen Spielen zu implementieren.

N-ZONE: **Auf was sind Sie besonders stolz?**
Auf die Grafik des Spiels bin ich eigentlich besonders stolz. Es ist ein schönes Spiel. Meiner Meinung passt das Spiel sehr gut zum Kinofilm. Selbstverständlich ist es nicht so gut, allerdings kommt es qualitativ nahe an den Film heran. Auf den Humor bin ich ebenfalls sehr stolz. Am besten gefällt mir allerdings das abwechslungsreiche Gameplay. Es ist nicht alles gleich gestrickt, das wäre viel zu langweilig. Es gibt immer verschiedene Varianten, um das Game zu spielen. Das Spiel besteht zum einen aus üblichen Adventure-Passagen, in denen man kämpft und Rätsel löst, und dann gibt es für jeden Charakter noch eine Hero-Time. Dadurch war es uns möglich, die Spielpassagen einzigartig zu gestalten. Und alles funktioniert einwandfrei, worüber wir sehr froh sind.

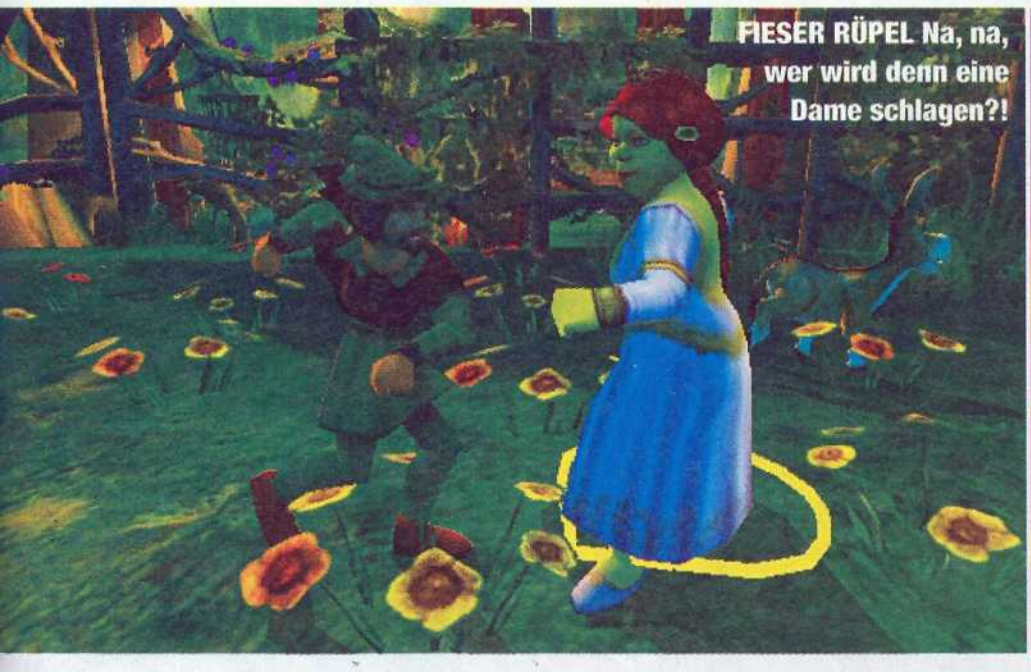
N-ZONE: **Herzlichen Dank für das Gespräch!**

INFO DAS GAMEPLAY

Was geht ab – kurz & knapp

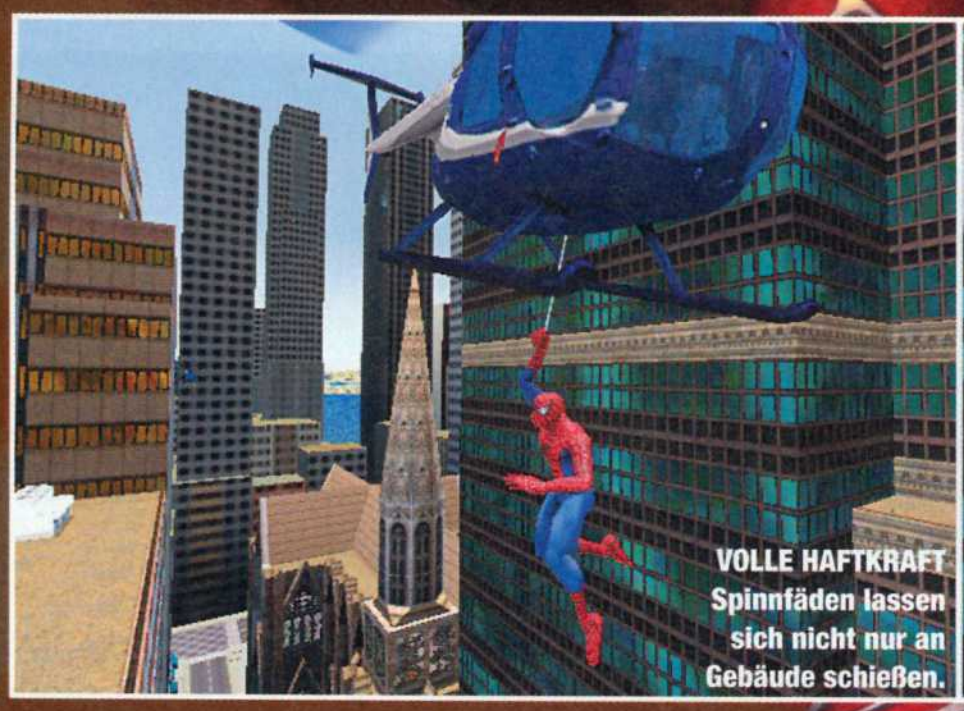
Damit ihr euch annähernd eine Vorstellung davon machen könnt, wie man sich durch Shreks zauberhafte Märchenwelt daddelt, erklären wir kurz das Spielprinzip:

In *Shrek 2* zockt ihr euch durch insgesamt elf Levels und macht euch dabei die charakterspezifischen Fähigkeiten von elf Protagonisten (z. B. Shrek, Fiona, der Esel, der gestiefelte Kater oder Rotkäppchen) zunutze. Vier der elf Märchengestalten stehen zu Beginn jedes Levels in den Startlöchern. In einem Abschnitt gilt es beispielsweise, blinde Mäuse wohlbehalten an das Ende des Levels zu eskortieren. Den Weg versperrende Kisten lassen sich mit einem schwungvollen Pferdekuss aus dem Weg räumen, Fiona kann bei Bedarf die Zeit anhalten und dadurch Feinde kurzzeitig einfrieren, Rotkäppchen semmelt Gegnern ihr Vesperkörbchen um die Ohren und Shrek ist selbstverständlich der Mann fürs Grobe – mit ihm lassen sich Feinde nicht nur problemlos ausknocken, sondern auch schwere Gegenstände heben oder Kisten zerdeppern. Die Steuerung funktioniert dabei (zielgruppengerecht) äußerst simpel, sodass selbst sehr junge Daddler ohne weiteres damit zurechtkommen. Sogar Eltern, die noch nie ein Joypad in der Hand hatten, brauchen sich nicht zu scheuen und können mit ihren Sprösslingen getrost eine Runde wagen.



Spider-Man 2

Spinne im Cube, erquickend und gut. Ihr spielt nicht nur die **Story des neuen Kinofilms** nach, sondern erforscht auch ein offenes 3D-New-York voller Nebenmissionen.



VOLLE HAFTKRAFT Spinnfäden lassen sich nicht nur an Gebäude schießen.

FASSADENKLETTERER Voran geschwind mit Mauersprint – einige Passanten glotzen sichtlich beeindruckt.

Filmumsetzungen sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren. Früher konnte man sich darauf verlassen, dass hinter so ziemlich jeder Adaption eines Kinokassenknüllers eilig zusammengekloppter Schrott steckt. Doch zuletzt zeugten hochwertige Interpretationen von Leinwand-Vorlagen, wie *Der Herr der Ringe* oder *Spider-Man*, von einem gesteigerten Qualitätsbewusstsein. Die Spieler haben es registriert und greifen dankbar zu. Nach dem Erfolg des Begleitspiels zum ersten Spinnenhelden-Film sollte es also niemanden schockieren, dass Activision anlässlich der Kino-Rückkehr von Peter Parker etwas Neues zusammenspinnt. Bei der Vorführung im Firmen-Hauptquartier zu Santa Monica überraschten uns die spielerischen Ambitionen des Projekts. Statt einfach nur die Filmhandlung linear nachzuerzählen, bietet *Spider-Man 2* eine Art „Arbeitstag eines Superhelden"-Simulation mit erfreulich vielen Freiheiten – und einer deutlich verbesserten Spinnfaden-Schwungsteuerung.

SPINNE(N)-FEIND

In den USA kommen Spiel und Kinofilm zeitgleich am 30. Juni heraus. Bis dahin gilt höchste Geheimhaltungsstufe, was die Handlung betrifft. „Wir dürfen nicht mal den Trailer kommentieren", gibt sich Creative Director Tomo Moriwaki vom Entwicklungsteam Treyarch geheimnisvoll. Immerhin wissen wir, dass Dr. Octavius in die Oberbösewicht-Fußstapfen des Grünen Kobolds tritt. Der Mann mit den vier Metall-Tentakeln bewegt einen über den Superhelden-Vorruhestand nachdenkenden Peter Parker dazu, wieder ins Spider-Man-Kostüm zu schlüpfen. Diese Story wurde für das Spiel erweitert und mit zusätzlichen Widersachern angereichert. Eine „Zu erledigen"-Liste verrät euch, welche Aufgaben ihr erfüllen müsst, damit es beim nächsten Handlungskapitel weitergeht. Zwischen den Missionen erforscht man New York City, ergattert im Gespräch mit Passanten Nebenmissionen oder schwingt sich zum Schauplatz des nächsten Verbrechens. Auch wenn ihr die Filmstory durchgespielt habt, sollen weitere Aufgaben für viele Bonus-Spielstunden sorgen.

DAS BAUT AUF

Durch das Vermöbeln und Verhaften von 08/15-Kriminellen wächst der „Spider-Score", mit dessen Punkten man sich neue Combo-Attacken und Fähigkeiten-Upgrades kauft. Kommt euch die nächste Story-Mission also zu schwer vor, dann motzt euren Helden eben durch die Erledigung solcher Jobs auf. Das Gefühl der großen Freiheit ist auch der weitgehend nahtlosen Spielwelt zu verdanken. „Wenn du etwas siehst, dann kannst du auch dort hinkommen", preist Moriwaki die Vorzüge des New-York-Nachbaus im Spiel. Ohne Nachladepausen schwingt man sich durch verschiedene Stadtteile und ist dabei immer wieder beeindruckt von der Wolkenkratzer-Kulisse und der enormen Sichtweite. Einige (wenn auch nur wenige) Gebäude sind sogar betretbar; zum Beispiel besucht ihr sinnigerweise Comicläden zwecks Combo-Erwerb. Ein

INFO **DER NEUE KINOFILM**

Handlungsfaden

WEITERLESEN AUF EIGENE GEFAHR: Im nächsten Spinnenspiel erlebt ihr unter anderem die wichtigsten Handlungsereignisse des neuen Kinofilms *Spider-Man 2*.

DER HELD

Tagsüber strebsamer Student, nächtens Verbrechensbekämpfer mit Spinnkraft – diese Doppelbelastung droht Peter Parker (Tobey Maguire) zu überfordern. Seine größte Sorge: Die Nähe zu Spider-Man bringt seine Lieben immer wieder ins Fadenkreuz rachsüchtiger Superschurken. Landet das rot-blaue Kostüm für immer in der Restmülltonne?

DIE FLAMME

Peter kommt mit seiner Angebeteten Mary Jane Watson (Kirsten Dunst) nicht so recht voran. Die junge Dame will Schauspielerin werden, zieht in ein Apartment in New York City und hat den Traualtar in Verbindung mit einem anderen jungen Mann im Visier.

DER GEGENSPIELER

Harry Osborn (James Franco) ist ein guter Freund von Peter Parker. Er arbeitet bei Oscorp, der Forschungsfirma seines Vaters. Als dieser ums Lebens kommt, glaubt Harry, in Spider-Man den Schuldigen ausgemacht zu haben, was die Freundschaft aus nahe liegenden Gründen minimal belastet.

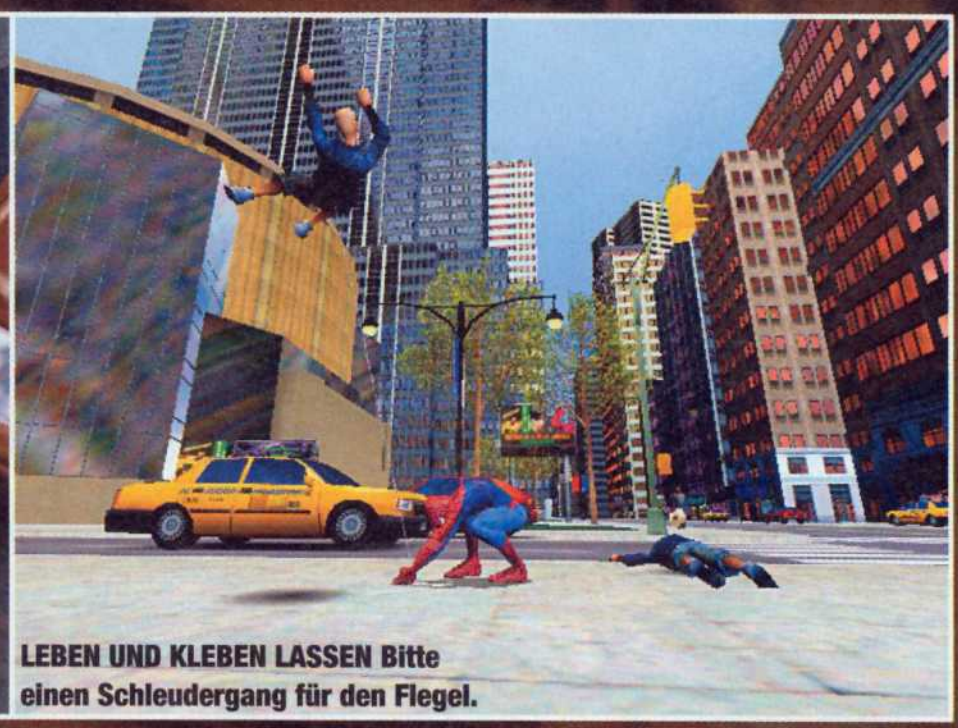
DER MONSTRÖSE BÖSEWICHT

Oscorp-Wissenschaftler Dr. Otto Octavius (Alfred Molina) hat in Peter Parker einen getreuen Fan. Doch bei einem fehlgeschlagenen Selbstversuch wird aus dem brillanten Forscher der verrückte Doc Ock, ein Grabsch-Monster mit vier metallischen Tentakelarmen.

RECHT UND ORDNUNG Spider-Man spielt seine Lufthoheit mit neuen Sprungangriffs-Techniken aus.

VOR DEN KOPF GESTOSSEN Per Kampf-Combo-System serviert ihr größere Gegnergruppen ab.

EINGEWICKELT Rund 30 Combos verbreiten Nahkampf-Heiterkeit.



LEBEN UND KLEBEN LASSEN Bitte einen Schleudergang für den Flegel.

toller Tag-Nacht-Wechsel ist das Sahnehäubchen auf der Spielwelt-Darstellung. Nach einem dramatischen Sonnenuntergang zeichnet sich New York bei Nacht durch grelle Neonlichter und erleuchtete Hochhausfenster aus.

GESETZ DER STRASSE

Im Gegensatz zum Vorgängerspiel kann sich Spider-Man jetzt auch auf den Boden der Tatsachen begeben und jederzeit auf den Straßen spazieren, wo sich Autoverkehr und Passanten tummeln. Hier gibt es nicht nur Nebenmissionen (nach grünen Fragezeichen Ausschau halten), sondern auch Mini-Games wie etwa die Suche nach 150 Wolkenkratzer-Münzen (sammelt alle, um spezielle Extras freizuschalten). Eine „Challenge" ist dagegen ein Wettrennen gegen die Zeit, bei dem Schnellschwing-Künste und Ortskenntnisse gefragt sind. Ihr solltet euch keine Gelegenheit entgehen lassen, Raubüberfälle und andere Routineverbrechen zu bekämpfen. Rote Ausrufezeichen weisen den Weg zu den Übeltätern, rechts unten ist eine Mini-Map auf dem Spielbildschirm untergebracht. Außerdem könnt ihr jederzeit einen zoombaren Stadtplan aufrufen, bei dem die wichtigsten „Hier passiert was"-Symbole vermerkt sind. Für die tollkühnen Spinnfaden-Schwingmanöver stehen zwei unterschiedlich komplexe Steuerungsvarianten zur Verfügung. Damit dabei niemandem zu Beginn schwindelig wird, beginnt Spider-Man mit einer niedrigeren Schwungtempostufe. Im Spielverlauf lässt sich die Geschwindigkeit mehrmals upgraden. Zur stressfreien Orientierung bleibt ihr, an zwei Fäden baumelnd, in der Luft hängen, dreht euren Helden in Ruhe in die gewünschte Richtung und schwingt dann auf Knopfdruck weiter. Ihr dürft euch jetzt auch an allem möglichen Gestänge wie Ampeln, Straßenlaternen oder Fahnenstangen festhalten. Spinnfäden lassen sich nicht nur auf Gebäude schießen, Spider-Man kann sich auch an fliegende Hubschrauber hängen. Manchmal muss man auch übers Wasser kommen, um Schauplätze wie zum Beispiel Roosevelt Island zu erreichen. Kein Problem, der Spinnenkleber hält auch an Brückenpfeilern ganz prächtig. Zu dem erweiterten Bewegungsrepertoire gehören der Mauer-Sprint, um flink an Gebäuden entlangzurennen, sowie der aufladbare Super-Sprung. Damit katapultiert ihr euch aus dem Stand in die Lüfte, um von da aus schnell einen Spinnfaden ans nächste Gebäude zu schießen.

DAS COMBO-SYSTEM

Ihr beginnt nur mit einer Hand voll Combo-Attacken, bis zu 30 verschiedene Techniken lassen sich aber im Spielverlauf mit Spider-Punkten kaufen. Die Spieldesigner wollen das Prügelgeschehen etwas mehr in die Luft verlegen: Beginnt ihr ein Manöver mit der entsprechenden Sprungtaste, löst danach jeder von vier Feuerknöpfen eine andere losgelöste Attacke aus. Ungemein praktisch angesichts einer feindlichen Übermacht sind Ausweichmanöver, bei denen man den Angreifer entwaffnen kann. Ein kurzes Aufblitzen des Spider-Man-Porträts verrät, wann der richtige Zeitpunkt dafür gekommen ist. Eine wichtige Waffe im Kampf gegen böse Buben sind auch die Spinnen-Reflexe. Damit verlangsamt ihr den Zeitablauf der Gegner, was das Anbringen von Combos ebenso erleichtert wie Ausweichmanöver. Diese temporale Bremse lässt sich so lange anwenden, bis der dazugehörige blaue Energiebalken geleert ist. Herumschwingen und erfolgreiches Kämpfen füllen diese Anzeige allmählich wieder auf. Damit es keine Wolkenkratzer-Übersättigung gibt, bieten einige Levels Schauplatz-Abwechslung. So gerät Spider-Man über einen Wandschrank-Aufzug in die geheime Festung von Mysterio, die sich als eine Art Albtraum-Vergnügungspark inklusive Spukhaus entpuppt. Weitere böse Überraschungsgäste aus der Spider-Man-Geschichte geben sich die Bosskampf-Ehre. Ähnlich wie beim Vorgängerspiel nimmt man sich nicht übertrieben ernst: Kesse Sprüche unseres Helden verpassen vielen Situationen eine willkommene Prise Ironie. Die deutsche Version ist dabei nicht auf den Mund gefallen, deren Dialoge stammen von den Original-Synchronsprechern des Kinofilms.

HEINRICH LENHARDT

MITFAHRGELEGENHEIT Einen Stern auf dem Kühler kann ja jeder haben, aber eine Spinne auf dem Dach ...

VORSCHAU

SPIDER-MAN 2

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
Internet:	www.activision.de
Spieler:	1
Termin:	3. Quartal 2004

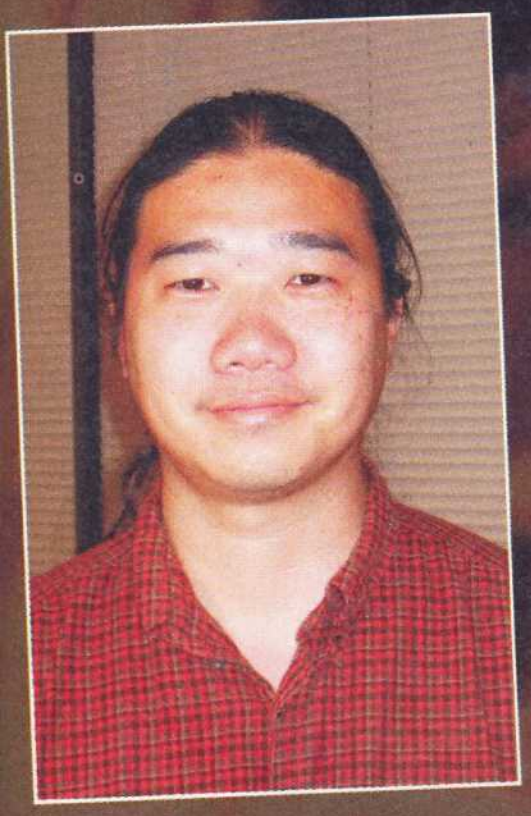
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Erweiterte Filmumsetzung mit **vielen spielerischen Freiheiten** und höchst spaßigen Schwingmanövern."

„Ein besseres Gefühl für Spider-Mans Alltag."

Entwicklungsteam Treyarch hatte bereits das Spiel zum ersten Spider-Man-Film ausgesponnen. Wir sprachen mit **Creative Director Tomo Moriwaki.**



NETZWERK-ADMINISTRATOR Spinnenspiel-Schöpfer Tomo Moriwaki von Treyarch.

N-ZONE: Was sind für dich die wichtigsten Verbesserungen gegenüber dem ersten Spider-Man-Filmspiel?
Tomo Moriwaki: Von den Spielern haben wir am häufigsten den Wunsch gehört, auch herunter auf die Straßen gehen zu können. Außerdem klebt dein Spinnfaden jetzt wirklich an Objekten und nicht einfach irgendwo in der Luft. Zusätzlich versuchen wir, das Schwinggefühl aus den Filmen besser einzufangen.

N-ZONE: Haben euch Erfolgstitel wie *Grand Theft Auto* zur offenen Spielwelt inspiriert?
Tomo Moriwaki: Ich kann schon nachvollziehen, warum du daran erinnert wirst. Aber für uns ist die offene Umgebung einfach der nächste logische Schritt angesichts der Mobilität von Spider-Man.

N-ZONE: Was versprecht ihr euch vom Mix aus Filmstory und Nebenmissionen?
Tomo Moriwaki: Wir glauben, dass die Spieler durch diese Mischung ein besseres Gefühl für Spider-Mans Alltag erhalten. Der Spieler kann die Handlung nicht anhalten oder stoppen. Aber zwischen den Story-Ereignissen hat er die Freiheit, zu machen, was er will. Es gibt immer wieder Gelegenheiten, sich erst auf die Charakter-Entwicklung zu konzentrieren, bevor es mit der Handlung weitergeht.

N-ZONE: Bekommt ihr den neuen Film eigentlich vorab zu sehen oder wie arbeitet ihr die Story im Spiel ein?
Tomo Moriwaki: Wir erhalten Einblicke in die Handlung und integrieren Elemente davon in die Spielstory. Wir bekommen den Film nicht vorab zu sehen, erhalten aber Material von der Produktionsgesellschaft.

N-ZONE: Was hatte euch beim ersten Mal überrascht, als ihr den fertigen Film zuerst gesehen hattet?
Tomo Moriwaki: Spider-Man durch die Häuserschluchten schwingen zu sehen, war unglaublich aufregend. Es wirkte so superschnell und dynamisch, dass wir beim Verlassen des Kinos sofort darüber redeten, wie wir das besser für die Spieler rüberbringen können.

N-ZONE: Wie haben sich die Kampf-Combos geändert?
Tomo Moriwaki: Die Anzahl der Moves ist ähnlich, aber die Art, wie sie zusammenkommen, ist viel offener. Das kann man über das ganze Spiel sagen: Alles ist offener und Dinge sind auf eine intuitivere Weise miteinander verbunden. Vorher hatten wir eine Reihe von Kampfsequenzen, die alle nebeneinander parallel lagen; jetzt ist es mehr ein Spinnennetz an Möglichkeiten.

N-ZONE: Was glaubst du, warum sich Spider-Man in der Superhelden-Popularität so weit nach oben geschwungen hat?
Tomo Moriwaki: Viele Leute können sich gut mit seinem Alter Ego Peter Parker identifizieren. Außerdem hat er ganz spezielle Fähigkeiten und ist nicht so austauschbar wie es bei anderen Superhelden der Fall ist.

N-ZONE: Vielen Dank für das Gespräch.

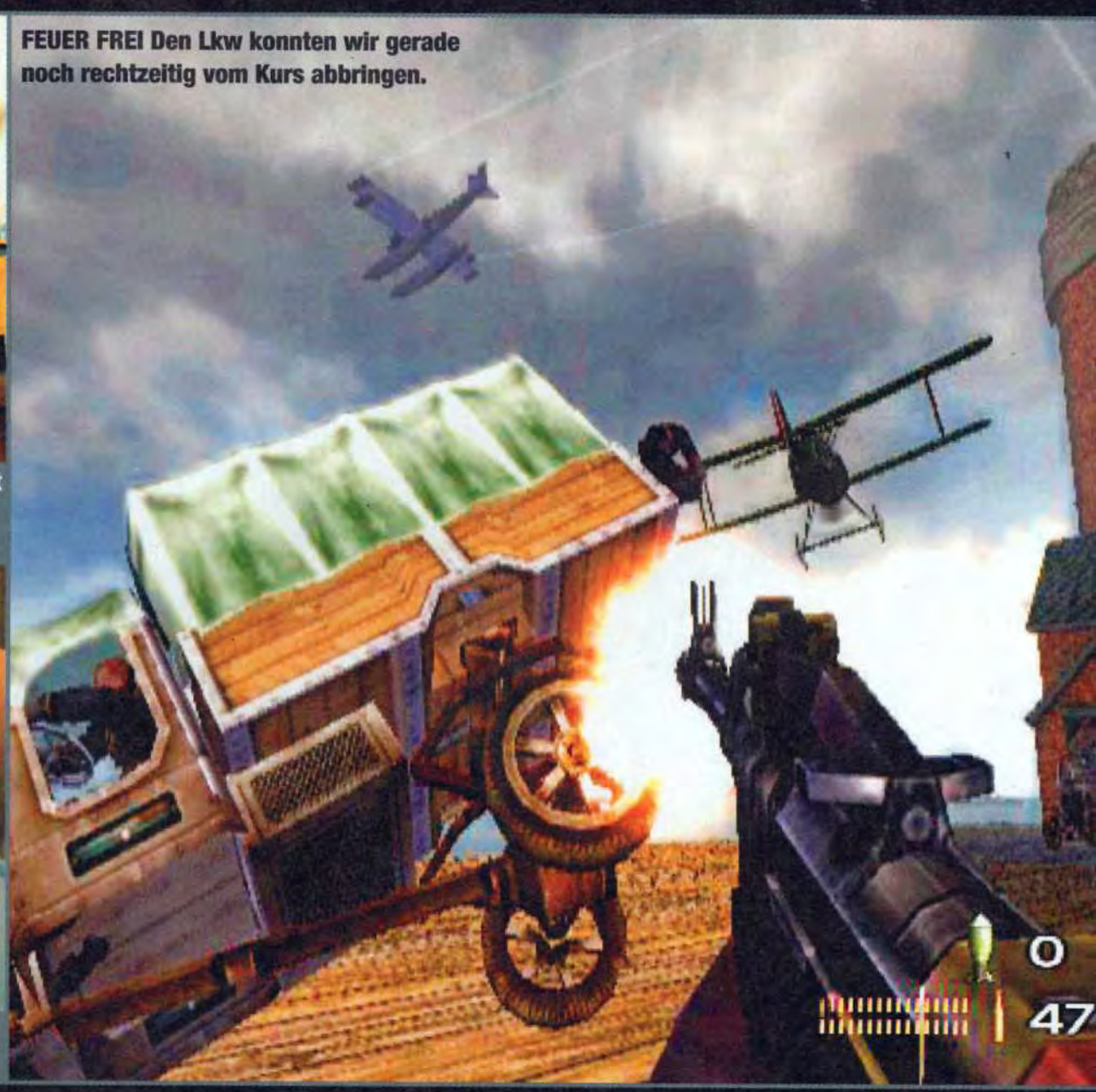
ÜBERBRÜCKUNGSHELD Spider-Man ist wasserscheu und hangelt sich lieber übers kühle Nass.

TimeSplitters Future Perfect

Der Nachfolger zum **derzeit besten** GameCube-Ego-Shooter kommt!

ACTION Im Zug-Level geht es heftig zur Sache. Ihr könnt euch auch diverser Geschütztürme bedienen.

MEHR STORY Es wird wieder jede Menge Zwischensequenzen geben, welche die Geschichte erzählen.

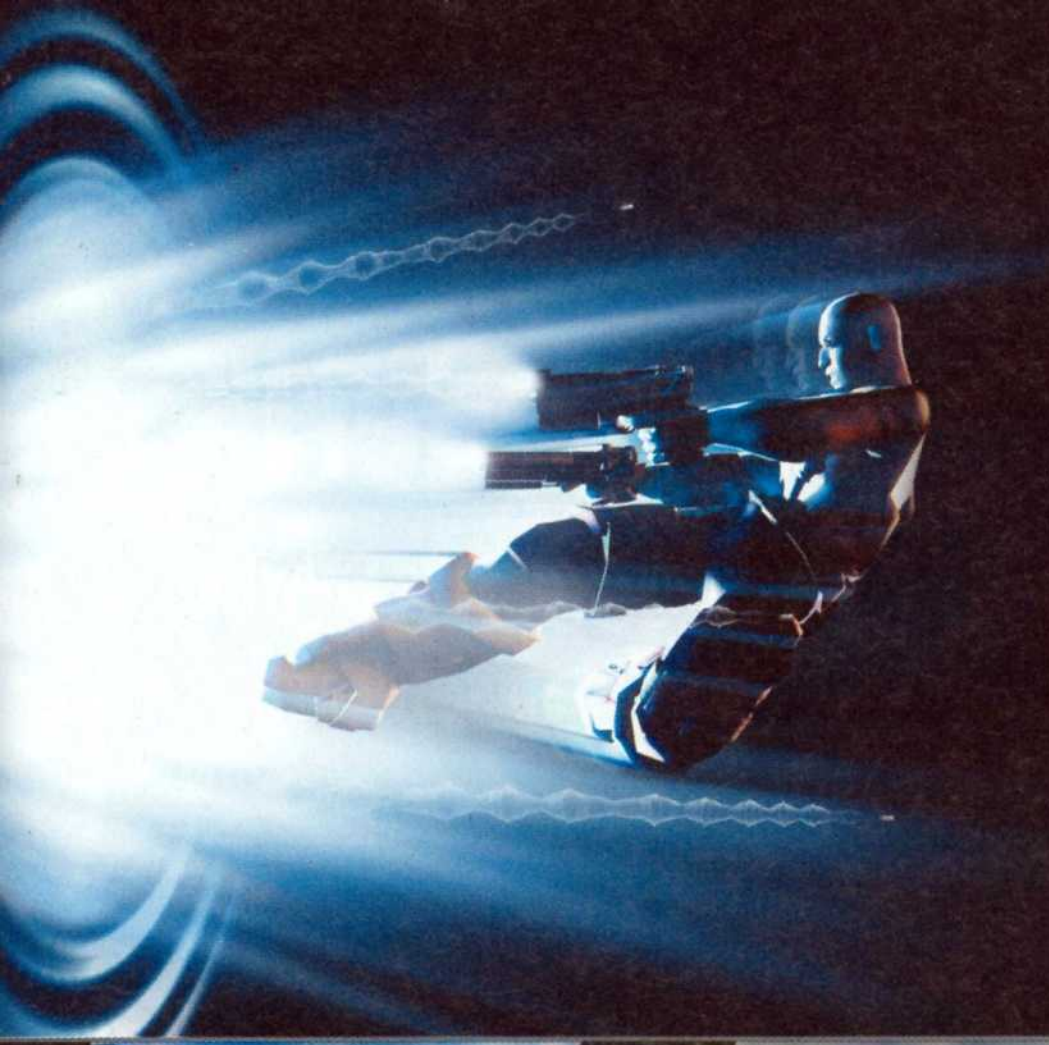


FEUER FREI Den Lkw konnten wir gerade noch rechtzeitig vom Kurs abbringen.

Ego-Shooter-Fans haben es nicht ganz einfach. Zwar gibt es für den GameCube eine Vielzahl an Titeln, doch nur eine Hand voll davon kann überzeugen. Die Offenbarung für alle Action-Fans stellte Ende 2002 *TimeSplitters 2* dar, welches zum Teil von ehemaligen Rare-Mitarbeitern entwickelt wurde und an die glorreichen N64-Zeiten von *Perfect Dark* und einem indizierten Bond-Shooter erinnert. Ein toller Einzelspieler-Modus und ein hervorragender Mehrspieler-Modus vereinen sich zu einem erstklassigen Spiel. 88 % war uns der Titel wert. Vor kurzem gab Free Radical die Entwicklung von *TimeSplitters 3* bekannt, welches man nun in *TimeSplitters Future Perfect* umbenannte.

SO GUT WIE DER VORGÄNGER?

Ihr steuert den altbekannten Helden aus vorigen Teilen, Cortez, und müsst wieder durch die Zeit reisen, um die Menschheit zu retten. Dabei verschlägt es euch unter anderem in die Jahre 1920, 1960, 1990 sowie in verschiedene Zukunftswelten. Das verspricht eine enorme spielerische Abwechslung, da sich die Levels bezüglich der Architektur komplett voneinander unterscheiden und ihr auch die Knarren der jeweiligen Zeit-Episode benutzt. Welche Waffen man genau ins Spiel integrieren wird, steht noch nicht ganz fest. Ihr solltet allerdings eine ähnliche Auswahl wie bei *TimeSplitters* erwarten, wo man von Pistolen über Granaten und Sniper-Gewehre bis hin zu Laserpistolen auf ein reichhaltiges Arsenal zurückgreifen konnte. Im Gegensatz zu den Vorgängern möchte man beim dritten Teil wesentlich größeren Wert auf die Story legen. Für Spannung und überraschende Story-Wendungen sollen beispielsweise Zeit-Paradoxa sorgen, in denen ihr auf euch selber trefft. Ähnlich wie beim Film *The Sixth Day*, in dem Arnold Schwarzenegger seinem eigenen Klon begegnet, müsst ihr



INFO **FREE RADICAL DESIGN**

Von Rare zu Free Radical

Die Entwickler von TimeSplitters Future Perfect sind keine Unbekannten.

Das englische Entwicklerstudio Free Radical Design besteht aus zahlreichen ehemaligen Rare-Mitarbeitern. Im Jahr 2000 belieferte man die PlayStation 2 mit dem guten, aber nicht überragenden Titel *TimeSplitters*. Mit dem Nachfolger *TimeSplitters 2* schaffte man jedoch ein herausragendes Spielerlebnis. Aktuell arbeitet das Unternehmen am Nachfolger *TimeSplitters 3* und dem 3D-Action-Titel *Second Sight*, der ebenfalls für den GameCube erscheinen soll.

PANZERKNACKER Ausweichen, Deckel auf, Granate rein, Affe tot.

WER IST SCHNELLER? Mit dem Sniper-Gewehr nehmt ihr einen weit entfernten Gegner aufs Korn.

VORSICHT Zündet euch mit dem Flammenwerfer nicht versehentlich selber an. Haltet besser etwas Abstand.

euch sogar mit eurem Alter Ego verbünden und so den bösen Buben gemeinsam einheizen. Wie bei *Halo* oder dem kommenden *Half-Life 2* werdet ihr in der Lage sein, Fahrzeuge, etwa Trucks, Tanker oder einfache Autos, zu benutzen. Diese werden teilweise mit Waffen ausgerüstet sein, sodass jede Menge Action vorprogrammiert ist. Außerdem möchten die Entwickler an der künstlichen Intelligenz der Gegner schrauben und mit dem „Map Maker" soll es besonders leicht fallen, eigene Karten für zünftige Multiplayer-Sessions zu erstellen.

EIN GENIALER MULTIPLAYER-SPASS?

Neben den zahlreichen Mehrspieler-Modi aus den Vorgängern, beispielsweise den Kooperations- oder Deathmatch-Modi, wollen die Entwickler weitere, bislang nicht bekannte Mehrspieler-Modi einbauen. Für Langzeitmotivation sollen ferner unzählige freispielbare Geheimnisse sorgen. Die Ankündigungen klingen allesamt sehr vielversprechend. Ob die Entwickler sich zu viel vorgenommen haben und ob *TimeSplitters Future Perfect* mit Ego-Shootern wie *Halo 2* oder *Half-Life 2* mithält, werden wir euch allerdings erst in einem Jahr sagen können, denn *TimeSplitters Future Perfect* soll 2005 erscheinen. Wir halten euch auf dem Laufenden und geben aufgrund des wirklich exzellenten Vorgängers ein mit Vorsicht zu genießendes „Sehr gut".

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

TIMESPLITTERS FP

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Free Radical
Internet:	www.electronicarts.de
Spieler:	1-4
Termin:	2005

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Vielversprechender Ego-Shooter** mit vielen guten Ansätzen. Man darf sehr gespannt sein!"

„Die Story von TimeSplitters Future Perfect wird fesselnder!"

Wir hatten die Gelegenheit, mit Steve Ellis, dem Direktor des Entwicklerstudios Free Radical, über **das neueste Projekt** zu sprechen.

STEVE ELLIS, 30

N-ZONE: Waren Sie mit den Verkaufszahlen von *TimeSplitters* 2 zufrieden?
Steve Ellis: Generell ja. Eigentlich kann man nicht sagen, dass wir damit nicht erfolgreich gewesen wären. Wir hoffen allerdings, dass sich der Nachfolger noch erheblich besser verkaufen wird.

N-ZONE: Die PS2-Version soll über einen Online-Modus verfügen. Was ist mit der GameCube- und der Xbox-Fassung? Könnten Sie uns bitte einige Details über die Online-Funktionen verraten?
Steve Ellis: Wir integrieren umfassende Online-Funktionen – inklusive der Möglichkeit, online zu spielen, versteht sich. Spieler auf der ganzen Welt können gegeneinander antreten, eigene Karten basteln und damit spielen.

N-ZONE: In *TimeSplitters Future Perfect* soll es aufgrund der Zeitverschiebungen zu kuriosen Situationen kommen. Was erwartet uns dabei?

„Der Story-Modus wird ein bisschen länger als im Vorgänger."

Steve Ellis: Ja, es wird tatsächlich zu seltsamen Ereignissen kommen. In manchen Situationen werden Spieler in der Vergangenheit oder der Zukunft ihrem eigenen Ich begegnen. In diesen Passagen müssen Spieler ihrem eigenen Ich bei bestimmten Aufgaben assistieren, um im Game überhaupt weiterzukommen.

N-ZONE: Als brandneues Feature haben Sie unter anderem die Möglichkeit integriert, Fahrzeuge zu steuern. Erzählen Sie uns doch bitte ein wenig mehr darüber.
Steve Ellis: Es ist zwar kein Rennspiel, allerdings gibt es tatsächlich einige Stellen im Spiel, wo man Fahrzeuge steuern kann. Die Palette reicht von Gabelstaplern über Trucks bis hin zu Tankern. Diese Möglichkeit zählt zwar nicht zu den wichtigsten Features, sorgt aber für sehr viel Spaß und macht das Spiel natürlich noch abwechslungsreicher.

N-ZONE: Sie entwickeln das Spiel gleichzeitig für GameCube, PS2 und Xbox. Wie nutzen Sie die Stärke jeder einzelnen Konsole und wie werden sich die Versionen voneinander unterscheiden?
Steve Ellis: Die Spieler sollen nicht auf den Gedanken kommen, möglicherweise die „verkehrte" Konsole gekauft zu haben. Deshalb versuchen wir, die Unterschiede zwischen den einzelnen Fassungen zu minimieren. Allerdings sind einige kleinere Variationen natürlich unvermeidbar.

N-ZONE: In den letzten Monaten entschieden sich einige Firmen, nichts mehr für den GameCube zu veröffentlichen. Wie sehen Sie die Situation? Können Sie uns versichern, dass *TimeSplitters Future Perfect* wirklich für den GameCube erscheint?
Steve Ellis: Wir entwickeln das Spiel definitiv auch für den GameCube. Außerdem ist es EAs Job, das Spiel so gut wie irgend möglich zu vermarkten. Wir sind übrigens selbst große Nintendo-Fans. Wir haben *TimeSplitters* 2 für den GameCube veröffentlicht und möchten den GameCube bei der Fortsetzung ganz sicher nicht außen vor lassen.

ADRETT Die Darsteller machen wie gewohnt eine gute Figur.

VORSICHT Die Feinde kommen aus allen Löchern gekrochen.

N-ZONE: Wie lange wird man mit dem Einzelspieler-Modus beschäftigt sein? Ist er umfangreicher als in *TimeSplitters 2*?
Steve Ellis: Alles in allem wollen wir einen Einzelspieler-Modus, der nie langweilig wird. Der Story-Modus wird definitiv ein bisschen länger werden als im Vorgänger, eine große Auswahl an Einzelspieler-Herausforderungen bieten und obendrein einen sehr hohen Wiederspielwert haben.

N-ZONE: Was denken Sie über Spiele wie *Halo* und *Half-Life (dt.)*?
Steve Ellis: Beides sind – auf ihre eigene Art – wirklich großartige Spiele mit einer sehr dichten Atmosphäre. Allerdings bieten sie im Vergleich zu *TimeSplitters* völlig andere Spielerlebnisse.

N-ZONE: Die dichte Atmosphäre zählt zu den wichtigsten Stärken von *Halo* und *Half-Life (dt.)*. Wie versuchen Sie, die Atmosphäre in *TimeSplitters Future Perfect* im Vergleich zu *TimeSplitters* 2 zu verbessern?
Steve Ellis: Wir sind sehr darum bemüht, die Story noch fesselnder zu gestalten. Ihr werdet eine enorme Verbesserung feststellen.

N-ZONE: Können Sie uns ein bisschen über die Zwischensequenzen verraten?
Steve Ellis: Bei uns wird alles von Hand animiert und mithilfe der Engine in Echtzeit gerendert. Das erweckt dann fast den Eindruck, als gehörten die Szenen zum Spiel. Darauf sind wir enorm stolz.

„Wir sind übrigens selbst große Nintendo-Fans."

N-ZONE: Welche Zutaten benötigt Ihrer Meinung nach ein moderner Ego-Shooter?
Steve Ellis: Wir konzentrieren uns in der *TimeSplitters*-Reihe auf Abwechslungsreichtum – wir möchten nicht, dass sich durch das ständige Wiederholen bestimmter Aufgaben Langeweile breit macht. *TimeSplitters* ist eigentlich eine Mischung aus verschiedenen Genres, daher müssen immer neue Aufgaben bewältigt werden. Im Story-Modus befindet man sich im einen Moment beispielsweise in einer Villa und erledigt Zombies und in der nächsten Minute findet man sich plötzlich im Wilden Westen wieder. Im Challenge-Modus gehen wir noch ein Stück weiter. Könnt ihr euch vorstellen, gegen Affen oder gar einen Elvis-Imitator zu kämpfen oder Ziegelsteine in das Fenster eines chinesischen Restaurants zu werfen? Nicht viele Shooter bieten so etwas.

N-ZONE: Wie weit sind Sie mit der Entwicklung von *TimeSplitters Future Perfect* und wann werden Sie das Spiel auf den Markt bringen?
Steve Ellis: Mit der Entwicklung sind wir etwa zur Hälfte fertig. Wir beabsichtigen, das Spiel Anfang 2005 auf den Markt zu bringen.

N-ZONE: Alle Welt spekuliert über PS3, Xbox 2 und GameCube 2. Was erwarten Sie in technischer Hinsicht von den einzelnen Konsolen und wer wird Ihrer Meinung nach das Rennen machen?
Steve Ellis: Ich vermute, Sony wird wieder die Führung übernehmen, diesmal allerdings mit einer erheblich geringeren Gewinnspanne. Ich glaube nicht, dass sich die Konsolen großartig voneinander unterscheiden werden. Wir freuen uns jedenfalls schon unheimlich auf all die Verbesserungen, die zukünftig durch diese Next-Generation-Konsolen machbar sein werden.

N-ZONE: Herzlichen Dank für das Interview!

Metroid Prime 2 Echoes

Die Macher des genialen GameCube-Erstlings werkeln am **furiosen Nachfolger.**

Die Erwartungen waren gigantisch. Als der Vorgänger *Metroid Prime* das erste Mal für den GameCube angekündigt wurde, beobachtete die Videospiel-Welt akribisch, ob die kleine, amerikanische Entwicklerschmiede Retro Studios, welche Nintendo für die GameCube-Version von Samus' Comeback beauftragt hatte, es schaffen würde, die Kultserie *Metroid* in die dritte Dimension zu bringen. Sie konnte! Und wie! *Metroid Prime* gewann unzählige Preise und gilt konsolenübergreifend als eines der besten Spiele der letzten Jahre. Es bot ein sensationelles Leveldesign, einen enormen Umfang und eine grandiose technische Präsentation. Das Einzige, was fehlte, war ein Mehrspieler-Modus. Bereits in unserem Interview in der N-ZONE 04/2003 äußerte Steve Barcia, der Executive Producer von *Metroid Prime*, dass man schon für den ersten Teil über die Option eines Mehrspieler-Modus nachgedacht habe, sich aber ganz auf den Singleplayer-Modus konzentrieren wollte. In *Metroid Prime 2: Echoes* wird es definitiv einen Mehrspieler-Modus geben. Auf den noch vor der E3 veröffentlichten Screenshots sieht man ein Bild eines Vierspieler-Splitscreens, auf dem vier Samus-Charaktere sich anscheinend in einer Art Deathmatch bekämpfen. Verschiedene Anzugfarben sorgen dafür, dass man die Spieler voneinander unterscheiden kann. Jeder Charakter kann verschiedene Waffen aufnehmen und sich *Metroid*-typisch in einen Ball zusammenrollen. Ansonsten dürft ihr eine brandneue Geschichte und einen Einspieler-Modus, der sich ähnlich wie im ersten Teil spielt, erwarten. Neben den bereits aus den Vorgängern bekannten gigantischen Boss-Fights werdet ihr auch auf zahlreiche neue Gegner treffen. Grafisch scheint sich gegenüber dem exzellent aussehenden Vorgänger nicht viel getan zu haben, man hat hier vor allem an Details wie ausgefeilteren Spiegelungen und Effekten gearbeitet. Was es mit dem Titelzusatz „Echoes" auf sich hat, wie sich *Metroid Prime 2* spielt und welche Rolle die Weltraum-Piraten diesmal spielen, werden wir euch in der nächsten Ausgabe verraten. Außerdem präsentieren wir euch dann ein ausführliches Interview mit den Entwicklern.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU
METROID PRIME 2

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Retro Studios
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1-4
Termin:	2004

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Die Fortsetzung zu einem der besten Spiele der letzten Jahre **könnte den Vorgänger noch überflügeln."**

ZERSTÖRERISCH Manche Feinde verfügen über eine enorme Feuerkraft.

INFO KINOFILM

Metroid – Der Film

Kommt er oder kommt er nicht? Seit über einem Jahr halten sich hartnäckig die Gerüchte, dass bald ein Kinofilm zu Nintendos Science-Fiction-Kultserie kommen soll. Aber entspricht das auch den Tatsachen?

Schon Anfang 2003 soll Zide/Perry Entertainment die Rechte an einem *Metroid*-Kinofilm von Nintendo erworben haben. Allerdings hat man die Rechte nicht in Anspruch genommen. Mittlerweile soll das Tiger Hill Video Game Studio die Rechte aufgekauft haben. Das Studio gehört Hollywood-Kultregisseur John Woo, der unter anderem die Filme *Face Off – Im Körper des Feindes* und *Mission: Impossible 2* gedreht hat. Woo selbst möchte den Film produzieren und hat sogar eine Option, selbst Regie zu führen. Der Film soll noch vor 2006 in die Kinos kommen. Dies berichtet zumindest die Webseite www.hollywoodreporter.com. Wenn es mehr Infos zu einem *Metroid*-Kinofilm geben sollte, lassen wird es euch wissen.

HÜBSCHE EFFEKTE Wahrscheinlich erhält Samus hier eine neue Waffe.

NETT In Zwischensequenzen werden wichtige Ereignisse dargestellt.

HIGHTECH Samus lädt sich am Kartenterminal wichtige Daten herunter.

GENIAL Die gigantischen Boss-Fights dürfen nicht fehlen!

FEINDKONTAKT Hier erkennt ihr einen der neuen Gegner.

ENDLICH Jetzt gibt es auch einen Mehrspieler-Modus!

AUSGEFEILT Euch erwarten wieder zahlreiche Rätsel rund um den Morph-Ball.

Paper Mario 2

Das lang erwartete **Mario-Rollenspiel** soll noch 2004 nach Europa kommen!

In der letzten Ausgabe konnten wir euch bereits die ersten Bilder und Infos zu *Paper Mario 2* präsentieren. In dieser N-ZONE legen wir noch einen drauf und zeigen euch noch mehr vom Spiel. Doch zunächst wagen wir einen kurzen Rückblick in das Jahr 1996. Als einen der letzten großen Titel für das Super Nintendo veröffentlichte Nintendo in den USA und Japan das erste *Mario*-Rollenspiel *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars*, welches zusammen mit Square (bekannt durch die *Final Fantasy*-Serie) entwickelt worden war. Der Titel gilt als absolutes Meisterwerk und eines der besten Rollenspiele überhaupt. Leider erschien das Spiel nie in Europa. 2001 brachte uns Nintendo mit *Paper Mario* einen weiteren *Mario*-Rollenspieltitel. Das Nintendo-64-Spiel erschien genau wie die weiteren *Mario*-Rollenspiele auch in Europa und war wie sein Super-Nin-

DUELL Die Zuschauerzahlen bei Marios Kampf sind sehr hoch.

SHOPPING-TOUR Im Laden kauft ihr sehr nützliche Gegenstände.

KLASSISCH Die altbekannten Mario-Feinde dürfen natürlich nicht fehlen.

POTZ BLITZ Die Grafik sieht bereits jetzt erstklassig aus.

tendo-Vorgänger eine Klasse für sich. Das dritte *Mario*-Rollenspiel erschien erst vor wenigen Monaten für den Game Boy Advance: *Mario & Luigi*. Und auch dieser Titel ist überragend und zählt zu den besten Spielen für Nintendos Handheld. Kein Wunder also, dass die Erwartungen an die angekündigte GameCube-Version sehr hoch sind. Genau wie in der Nintendo-64-Fassung wird Mario wieder als 2D-Charakter dargestellt und in sehr abwechslungsreichen 3D-Umgebungen unterwegs sein. Die Kämpfe werden wie in den bisherigen Spielen rundenbasiert ausgetragen. Euch stehen spezielle Hammer- und Sprung-Attacken zur Verfügung, welche mit einer bestimmten Button-Kombination und dem richtigen Timing ausgeführt werden müssen. Natürlich dürft ihr euch in Shops mit nützlichen Items eindecken und im Spielverlauf eine Party zusammenstellen. Für viel Abwechslung werden auch die zahlreichen Mini-Games sorgen, welche Nintendo in das Spiel integriert hat. Wie sich *Paper Mario 2* aber letztlich genau spielt, können wir euch in der nächsten Ausgabe verraten, nachdem wir das Spiel auf der E3 ausführlich angespielt haben. Ihr dürft schon sehr gespannt sein.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

PAPER MARIO 2

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1
Termin:	2004

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„**Enorm abgedrehtes** Mario-Rollenspiel, das an die genialen Vorgänger anknüpfen könnte."

ABGEDREHT Die Minispiele spielen bei Paper Mario 2 eine wichtige Rolle.

KNALLBUNT Im Spiel werdet ihr auf abgefahrene Charaktere treffen.

VERSPERRTER WEG Oh, oh, dieser Drache sieht nicht allzu freundlich aus.

STILFRAGE Die Charaktere sind wieder in 2D gehalten.

Viewtiful Joe 2

Joe hat mehr Power, **mehr Charme** und mehr Witz im Gepäck.

Vor etwa einem halben Jahr sahnte ein Spiel bei uns die traumhafte Wertung von 90 Prozent ab. Grund dafür war nicht nur das innovative Spielkonzept, das vor frischen Ideen nur so sprühte, sondern auch der ungewöhnliche Grafikstil. Im Cel-Shading-Klopper *Viewtiful Joe* durften Spieler die Rolle eines Jungen namens Joe übernehmen, der sich eines schönen Tages mit seiner schnuckeligen Freundin Sylvia den Streifen Captain Blue reinziehen will. Die beiden turteln im Kino völlig ahnungslos herum, als plötzlich – ähnlich wie im Videoclip „Take on me" von a-ha – eine riesige Hand aus der Leinwand nach Sylvia greift und sie ratzfatz in den Kinostreifen hineinreißt. Joe zögert keine Sekunde und hechtet Hals über Kopf hinterher, um sein Schnuckelchen aus den Fängen des elenden Kidnappers zu befreien. Im zweiten Teil muss sich Joe erneut mit diversen Schlag- und Trittkombinationen gegen allerlei fiese Kreaturen zur Wehr setzen. Dank einer Mach-Speed- und einer Slow-Motion-Funktion kann er außerdem das Geschehen entweder ultraschnell oder in Zeitlupe ablaufen lassen und dadurch Gegner geschickt überlisten. Genau wie im ersten Teil dürfen neben dem Verprügeln von unzähligen Fieslingen aber auch wieder zahlreiche knifflige Rätsel gelöst werden. Diesmal ist Joe jedoch nicht alleine. Sylvia wird ihm tapfer zur Seite stehen, wenn es darum geht, die nun mehr als 40 Gegnerarten ins Reich der Träume zu befördern. Im Gegensatz zu Joe hat Sylvia ganz andere Hilfsmittelchen im Gepäck. Mit zwei Knarren bewaffnet, macht sie heimtückischen Feinden beidhändig den Garaus. Sylvia, eine waschechte Cheerleaderin, ist auch

EITLER FATZKE Der erste Eindruck täuscht, Joe ist ein bärenstarker Typ.

IRRES TEMPO Mit Mach-Speed wird es schwierig, den Geschehnissen zu folgen.

SCHWING DIE HÜFTEN … Baby! Oder wozu ist die Schnecke sonst im Käfig?!

MEHRSPIELER-MODUS Zu zweit macht das Gameplay doppelt Spaß.

INFO JOES VERSTÄRKUNG

Frauenpower

Im zweiten Teil bekommt Joe eine wirklich fesche Rückendeckung.

Joe und Sylvia halten zusammen wie Pech und Schwefel. Deshalb zieht Joe diesmal nicht alleine in die Schlacht. Das garantiert nicht nur (noch) mehr Abwechslung als im ersten Teil, sondern sorgt obendrein für doppelten Spaß … falls man sich mit seinem Freund bzw. seiner Freundin darüber einigen kann, wer Joe und wer Sylvia steuern darf, ohne gleich selbst eine Klopp-Orgie vom Zaun zu brechen. Der neue, weibliche Hauptcharakter sorgt jedenfalls nicht nur für eine zusätzliche Portion Charme, sondern auch für mehr Witz. Die pomponschwingende Cheerleader-Schnecke macht auf den ersten Screens jedenfalls bereits eine tolle Figur!

mit zwei Pompons „bewaffnet", die sie Angreifern um die Ohren pfeffert, ohne mit der Wimper zu zucken. Zusätzlich besitzt sie die Fähigkeit, das Geschehen – ähnlich wie in *Blinx* (Xbox) – bis zu dreimal zurückzuspulen. Wenn sie angegriffen wird, kann sie das Geschehen mehrere Male ablaufen lassen und auf diese Weise Gegnern dreifachen Schaden zufügen. Auch Power-ups kann sie sich dadurch mehrmals schnappen. Allerdings sollte man mit dieser Funktion vorsichtig umgehen. Wird eine Szene, in der ein Feind einen Treffer landet, zurückgespult, so muss man darauf gefasst sein, auch dreimal hintereinander heftig eins auf die Nuss zu bekommen. Das gut durchdachte Gameplay lotst Spieler durch ansprechend gestaltete Umgebungen wie unterirdische Ruinen, verschneite Berge und durch das Weltall. Genau wie der Vorgänger ist die Grafik in einer coolen, zweidimensionalen Cel-Shading-Optik gehalten und wird durch fetzige Effekte ergänzt.

MULTIFUNKTIONAL

Übrigens: Auf Joes und Sylvias Weltrettungstrip dürft ihr die unterschiedlichen Locations mit einem abgefahrenen Vehikel erkunden, das sich in eine Kanone, einen Bohrer und sogar in ein U-Boot verwandeln lässt. Genau wie im Vorgänger sorgt dynamische, zum Geschehen passende Mucke dafür, dass auch der Nachfolger einen Heidenspaß macht. Erfreulicherweise spendieren die Entwickler Joe einen Zweispieler-Modus. Dem fiesen Gesocks könnt ihr in *Viewtiful Joe 2* also auch gemeinsam mit einem Kumpel zu Leibe rücken. Koppelt man die Attacken beider Protagonisten, so lassen sich dadurch übrigens erheblich fettere Combos zaubern, was die Highscore-Jagd noch fesselnder gestaltet. Obwohl der erste Teil qualitativ bereits vollends überzeugte, ließen die Verkaufszahlen laut Capcom zu wünschen übrig. Möglicherweise ändert sich das durch den ordentlich aufgebohrten Nachfolger, zumindest würden wir das den Entwicklern von ganzem Herzen wünschen. In den Genuss von innovativen Games kommt man schließlich in der heuten Zeit nur selten.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

VIEWTIFUL JOE 2

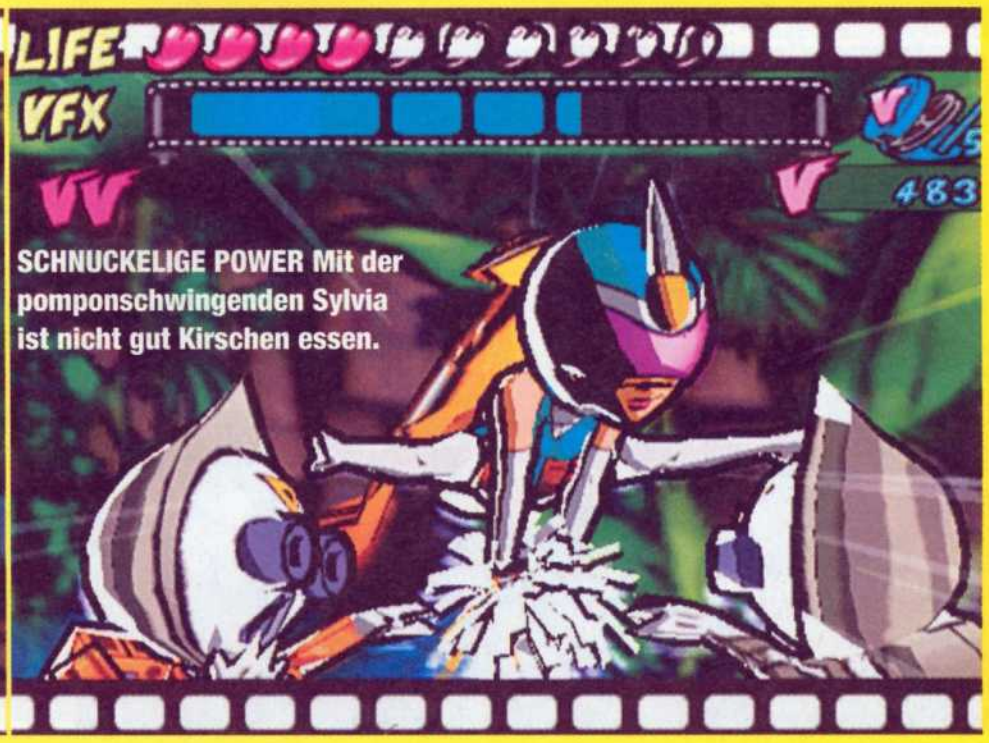
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Clover Studio
Internet:	www.capcom.com
Spieler:	1-2
Termin:	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Innovative Cel-Shading-Klopperei, die vor Charme und innovativen Ideen regelrecht sprüht."

FEIND VORAUS Über 40 Gegnerarten wollen Joe und Sylvia ans Leder.



SCHNUCKELIGE POWER Mit der pomponschwingenden Sylvia ist nicht gut Kirschen essen.

X-Men Legends

Stellt euer Einsatzteam aus 15 Comic-Mutanten zusammen und erlebt actionreiche RPG-Abenteuer.

BLITZABLEITER Diese Combo-Attacke macht auch den Sentinel-Roboter mürbe.

TEAMWORK Phoenix schlägt zu, während Cyclops seinen bösen Blick aufsetzt.

KONTROLLFREAK Während wir Cyclops steuern, fordern wir Superkräfte-Unterstützung von Storm an.

Immer diese Vorurteile gegenüber Superhelden: Angesichts ihrer handfesten Bösewichter-Entsorgungsjobs in Comics und Filmen werden sie üblicherweise in den gröberen Spiele-Genres eingesetzt. Doch zur freundlichen Mutanten-Truppe der X-Men ist dem Entwicklungsteam Raven etwas Geistreicheres eingefallen als das sonst übliche Rumgeprügel: *X-Men Legends* borgt sich die Masche des legendären Action-Rollenspiels *Baldur's Gate: Dark Alliance*. In fetzigen Echtzeitschlachten besiegt ihr Schurken im Dutzend billiger und möbelt dabei allmählich die Superheldenfähigkeiten eurer Truppe auf. Statt nur eines Helden sind bis zu vier X-Men gleichzeitig im Einsatz, zwischen denen ihr beliebig wechselt. Das Resultat: fetzige Teamkämpfe mit viel Abwechslung durch die speziellen Eigenschaften der einzelnen Charaktere.

FANTASTISCHE VIER

Die neue Story folgt keinem der *X-Men*-Kinofilme, was angesichts der Drehbuchqualität ebenjener Streifen ein regelrechter Akt der Gnade ist. Vielmehr wurde „Man of Action" angeheuert, eine Gruppe ehemaliger Autoren der Marvel-Comicserien, um eine ebenso originelle wie stimmige Handlung für das Spiel zu konstruieren. Für gewisse Wiedererkennungsmomente sollen einige Schauplätze sorgen, die aus den Filmen bekannt sind. Im Mittelpunkt des Geschehens steht eine hochbegabte Mutantin namens Alison, hinter der die böse Bruderschaft her ist – und Lieblingsfeind Magneto hat auch seine mutantigen Finger in der Story. Professor Charles Xavier beauftragt euch im Spielverlauf mit einer Fülle an Missionen. Welche vier X-Men ihr dabei einsetzt, ist eure Sache. Die Auswahl an Party-Mitgliedern wächst allmählich auf 15, bei jedem Charakter lassen sich vier Superhelden-Fähigkeiten freischalten und ausbauen.

Bei der Betrachtung des Spielgeschehens hat man die Wahl zwischen drei Kamera-Blickwinkeln von „totale Übersicht" bis „Nahaufnahme". Stolpert man beim Erkunden der Levels auf gewaltbereite Gegner, so geht's in Action-Manier flott zur Sache. Per Druck aufs Steuerkreuz wechselt ihr blitzschnell zwischen euren Helden. Die Kollegen, die gerade nicht von euch gesteuert werden, stehen deswegen aber

NACHTSCHICHT Nightcrawler demonstriert die Vorzüge

TODESKRALLE Mit seinen Edelstahl-Fingernägeln empfiehlt sich Wolverine für den Nahkampf.

nicht faul in der Gegend herum, sondern kämpfen automatisch mit. In einem Verhaltensmenü lässt sich vorher einstellen, ob die einzelnen Charaktere eher angriffslustig oder vorsichtig reagieren sollen.

(X-)MAN LERNT NIE AUS

Mit der linken Schultertaste ruft ihr Teammitglieder um Hilfe, woraufhin sie ihre Superfähigkeiten gegen euren Gegner einsetzen. Die rechte Schultertaste dagegen löst in Verbindung mit vier Buttons die Mutanten-Spezialitäten des von euch gesteuerten Helden aus. Jeder Charakter beginnt mit nur einer Fähigkeit, der Rest muss durch Erfahrungspunkte-Einsatz gekauft werden. In einem detaillierten Statistikmenü könnt ihr die Stärken der X-Men durch Punkte-Investitionen prägen – zum einen durch den Ausbau der vier Attribute Schlagkraft, Gewandtheit, Robustheit und Konzentration, zum anderen durch Verstärkung der Wirkung ihrer Superhelden-Kräfte. Und zu den Freuden der Helden-Aufzucht gehören auch das Sammeln, Verscherbeln und Kaufen von Ausrüstungsgegenständen.

SUPERKRÄFTE KREATIV EINSETZEN

Denkt bei den speziellen Mutanten-Fähigkeiten nicht nur an Kampf-Krawumm und blanke Zerstörungskraft. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, haben viele Charaktere auch subtilere, aber nicht minder nützliche Talente. So bewirkt die Anwesenheit von Führungskraft Cyclops einen Erfahrungspunkte-Bonus für alle Team-Mitglieder. Storm kann einen tödlichen Tornado auf Feinde hetzen, aber auch auf einer Windhose schweben oder Feuer löschen. Um in einigen Levels ansonsten nicht zugängliche Bereiche betreten zu können, ist auch Kollege Ice Man nützlich, der Flüssiges gefrieren lässt, um zum Beispiel eine Eisbrücke zu bauen. Nightcrawler nutzt dagegen seine Teleporter-Fähigkeit, um eben mal auf die andere Seite einer undurchdringbaren Wand zu hüpfen. Im Prinzip liegt's an euch, ob ihr lieber listig auf Entdeckungsreise geht oder mit roher Gewalt durch die Missionen walzt. Dabei braucht niemand Angst vor Sackgassen zu haben: Es gibt in den Levels immer wieder Stellen, an denen ihr das Personal wechseln dürft. Stirbt einer eurer X-Men, so lässt sich der abgenibbelte Held später wiederbeleben, was aber richtig ins Geld geht – so viel zur Kostenexplosion im Gesundheitswesen. Ein zweiter Spieler kann sich jederzeit dazugesellen, um euch beim Kampf durch die Story beizustehen. Zu viert soll es dagegen nur im Skirmish-Modus, bei dem man sich gegenseitig bekämpft, zur Sache gehen.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU
X-MEN LEGENDS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Raven
Internet:	www.activision.de
Spieler	1-4
Termin	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Superinteressanter Superhelden-Aufbau. Vier X-Men lassen es in den Kämpfen kräftig krachen."

BRUCHBUDE Auch die Inneneinrichtung wird in Mitleidenschaft gezogen.

PRÜGELSTRAFE Die X-Men verstehen sich auch auf konventionelle Klopperkniffe.

Tom Clancy's Rainbow Six 3

Action satt, aber auch das Teamwork nicht vergessen!

ATMOSPHÄRE Die Licht-und-Schatten-Effekte können überzeugen.

TAKTIK Jedes Mitglied deckt eine Seite ab.

INFILTRIEREN Die Dunkelheit ist euer Freund.

Nachdem Tom Clancy mit *Ghost Recon* schon die Actionfans verwöhnt hat, erscheint für alle Taktik-Shooter-Fans nun *Tom Clancy's Rainbow Six 3*. Im Gegensatz zu *Splinter Cell* seid ihr hier nicht auf euch alleine gestellt, sondern kommandiert eine vierköpfige Spezialeinsatztruppe, die euch tatkräftig unterstützt. Egal ob im alten, wunderschön gelegenen Gefängnis von Alcatraz, in besetzten Öl-Raffinerien oder schicken Ferienvillen, das Teamwork ist immer zentraler Mittelpunkt des Gameplays. Um den Terroristen weltweit zu Leibe zu rücken und Geiseln aus ihren Fängen zu befreien, dürft ihr euren Teamkameraden über 80 unterschiedliche Befehle geben, die für den Erfolg oder Misserfolg der Mission entscheidend sein können. Alleine 16 davon werden nur für das Eindringen in geschlossene Räume benutzt.

TAKTISCHE KOMMANDOS

Ein Beispiel: Um einen Raum zu stürmen, dürft ihr den Kameraden beispielsweise die Anweisung „Breach and clear" geben, um die Tür mittels C4-Sprengstoff zu sprengen und an der Tür stehende Terroristen so auszuschalten. Benutzt ihr hingegen den Befehl „Open, frag and clear", gehen die Kollegen äußerst rabiat zur Sache und schießen alles über den Haufen, was sich im Raum bewegt. Leider schicken sie dann aber auch eventuell vorhandene Geiseln ins virtuelle Nirwana und eure Mission ist gescheitet. Ihr seht also, die Befehle haben alle verschiedene Funktionen und sind jeweils für ganz spezielle Situationen gedacht. Taktisches Vorgehen ist zwingend notwendig. Unterschiedliche Waffen, verschiedene Sichtgeräte und explosive Gadgets sorgen dafür, dass auch die Action keinesfalls zu kurz kommt. Die gute Grafik trägt hervorragend zur gelungenen Atmosphäre bei und kann besonders durch tolle Licht-und-Schatten-Effekte überzeugen. Unterstützt wird der actiongeladene Shooter von einem orchestralen Soundtrack, der fast aus einem Hollywood-Actionfilm stammen könnte. Alle Action-Fans dürfen sich auf eine wirklich tolle *Rainbow Six*-Episode für den GameCube freuen.

SASCHA DOWIDAT

VORSCHAU

RAINBOW SIX 3

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Shanghai
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler	1-4
Termin	Juni

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Mit Rainbow Six 3 erwartet uns ein **knallharter Taktik-Shooter** der Extraklasse, der das Zeug zum Hit hat."

INFO-CENTER

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ	/VORMONAT	
1	3	Pokémon Colosseum
2	1	Resident Evil 4
3	NEU	Paper Mario 2
4	7	Pikmin 2
5	8	Killer 7
6	NEU	WWE Day of Reckoning
7	9	Phantasy Star Online III
8	NEU	Donkey Kong Country 2 (GBA)
9	6	Geist
10	NEU	Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Unser Test zu *Pokémon Colosseum* hat euch offensichtlich Appetit gemacht: Das Spiel hat *Resident Evil 4* vorläufig auf den zweiten Platz verdrängt. In Kürze werdet ihr hier auch die Highlights der E3 wiederfinden.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Macht mit und gewinnt

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel:
Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„NZ 44 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZ 44 1" und wählt somit *Asterix & Obelix XXL* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1). **Für die Lesercharts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„NZ 43 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZ 43 1", wenn *Beyond Good & Evil* euer absoluter Lieblingstitel ist).

D: 81114, € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010, € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:

COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 02. Juni 2004.

MOST WANTED

01	Asterix & Obelix XXL
02	Donkey Kong Country 2 (GBA)
03	Geist
04	Harry Potter und der Gefangene ...
05	Killer 7
06	Mario Golf: Toadstool Tour
07	Mario Tennis
08	Megaman Battle Net ... (GBA)
09	Megaman X Command ...
10	Metroid Prime 2
11	Nintendo Puzzle Collection
12	Paper Mario 2
13	Pikmin 2
14	Resident Evil 4
15	Sonic Advance 3 (GBA)
16	Spider-Man 2
17	Splinter Cell: Pandora Tomorrow
18	StarCraft Ghost
19	Star Fox 2
20	World Championship Pool

LESER-CHARTS

01	Beyond Good & Evil
02	Burnout 2: Point of Impact
03	F-Zero GX
04	Final Fantasy: Crystal Chronicles
05	Harvest Moon: A Wonderful ...
06	Harvest Moon: Friends of ... (GBA)
07	James Bond 007: Alles oder...
08	Mario Kart: Double Dash!!
09	Metal Gear Solid: The Twin ...
10	Metroid Prime
11	Need for Speed: Underground
12	Pikmin
13	Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
14	Prince of Persia: The Sands...
15	Rayman 3
16	Resident Evil Zero
17	Sphinx und die verfluchte ...
18	Spider-Man: The Movie
19	SSX 3
20	Star Fox Adventures
21	Star Wars: Rogue Squadron III
22	Super Mario Advance 4 (GBA)
23	Super Mario Sunshine
24	Super Monkey Ball 2
25	Super Smash Bros. Melee
26	TimeSplitters 2
27	Tom Clancy's Splinter Cell
28	True Crime: Streets of L.A.
29	Wario World
30	Zelda: The Wind Waker

Die kommenden Hits

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.

CONAN

Die Veröffentlichung von TDKs Barbaren-Spektakel soll nun am 20. Mai erfolgen. Wir haben den Titel bereits für gut befunden und mit 73 Prozent bedacht.

Hersteller:	**TDK**
Termin:	**20. Mai**
Genre:	**Action-Adventure**

DONKEY KONG COUNTRY 2

Auf dem SNES zählte die *Donkey Kong*-Serie zu den Kultserien. Kein Wunder, boten die Titel doch geniale Jump&Run-Kost. Jetzt kommt das GBA-Remake.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**24. Juni**
Genre:	**Jump & Run**

GEIST

Wir werden euch schon in der nächsten Ausgabe mit den neuesten Infos zu *Geist* frisch von der E3 beglücken. Der Ego-Shooter hält sich unter euren Most-Wanted-Titeln.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2004**
Genre:	**Ego-Shooter**

GOBLIN COMMANER

So kann es gehen. Schon vor zwei Ausgaben getestet, hat sich die Veröffentlichung des Strategie-Titels aufgrund von Produktionsproblemen auf den 19. Mai verschoben.

Hersteller:	**TDK**
Termin:	**19. Mai**
Genre:	**Strategie**

HARRY POTTER UND DER GEFANGENE ...

Die Videospiel-Umsetzung zu Harrys drittem Abenteuer kommt nur einen Tag nach dem dritten Kinofilm in die Läden. Na, wenn das nicht clever ist!

Hersteller:	**Electronic Arts**
Termin:	**4. Juni**
Genre:	**Action-Adventure**

KILLER 7

Vor anderthalb Jahren exklusiv für den GameCube angekündigt, wird der Titel nun auch für die PS2 erscheinen. Wir sind auf die Qualität des Spiels gespannt.

Hersteller:	**Capcom**
Termin:	**2004**
Genre:	**Ego-Shooter**

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Mario Golf galt zu N-64-Zeiten als konsolenübergreifende Golf-Referenz. Wie gut die GC-Version abschneidet, könnt ihr im Test ab Seite 46 nachlesen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**17. Juni**
Genre:	**Sport**

MARIO TENNIS

Mario macht fast immer eine gute Figur – so auch auf dem Tennisplatz. Erwartet in der nächsten Ausgabe alle Infos zu Marios neuem Tennisspektakel.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2004**
Genre:	**Sport**

METROID PRIME 2: ECHOES

Samus' neues Abenteur begeistert mit neuer Story, neuen Gegnern, neuen Waffen und vor allem einem Mehrspieler-Modus. Alle Details gibt es in der nächsten Ausgabe!

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2004**
Genre:	**Action-Adventure**

NINTENDO PUZZLE COLLECTION

Unserer Meinung nach gibt es in letzter Zeit zu wenige Geschicklichkeitsspiele. Schön, dass wenigstens Nintendo ein Einsehen hat und uns einige Klassiker spendiert.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2. Quartal**
Genre:	**Geschicklichkeit**

PAPER MARIO 2

MOST WANTED 3. PLATZ

Wie aus dem Nichts tauchten vor vier Wochen die ersten Bilder zu Marios lang erwartetem GameCube-Rollenspiel auf. In der nächsten Ausgabe gibt es noch mehr Infos!

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2004**
Genre:	**Rollenspiel**

PHANTASY STAR ONLINE III

MOST WANTED 7. PLATZ

Über ein Jahr mussten die nach Online-Spielen hungernden Modem- und Breitbandbesitzer auf ein weiteres GameCube-Online-Spiel warten.

Hersteller:	**Atari**
Termin:	**Mitte Juni**
Genre:	**Strategie**

PIKMIN 2

MOST WANTED 4. PLATZ

Der erste Teil zählt zu den innovativsten Spielen der letzten Jahre. Ob *Mario*-Erfinder Shigeru Miyamoto bei Teil 2 ganze Arbeit geleistet hat, erfahrt ihr ab Seite 66.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2004**
Genre:	**Strategie**

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED 2. PLATZ

Schockierend wie nie, besser denn je – so lässt sich die zuletzt von uns angespielte *Resident Evil 4*-Version beschreiben. Capcom zaubert hier geradezu.

Hersteller:	**Capcom**
Termin:	**Frühjahr 2005**
Genre:	**Action-Adventure**

SHREK 2

Im Kinofilm werden wieder sämtliche Märchen durch den Kakao gezogen. Doch auch das gleichnamige Videospiel verspricht viel Spielspaß, denn ihr dürft die Kontrolle über zahlreiche Märchen-Charaktere übernehmen. Der Humor soll auch im Spiel nicht zu kurz kommen. Mitte Juni wird es so weit sein.

Hersteller:	Activision
Termin:	Mitte Juni
Genre:	Jump & Run

SONIC ADVANCE 3

Schnell, schneller, Sonic. Segas Turbo-Igel geht in die dritte Game-Boy-Advance-Runde. Wer die Vorgänger mochte, wird ganz sicher auch mit Teil 3 seinen Spaß haben.

Hersteller:	**Atari**
Termin:	**Juli**
Genre:	**Jump & Run**

SPIDER-MAN 2

Das Videospiel zu Sam Raimis zweitem Spinnenfilm lässt euch wesentlich mehr Freiraum und eine ganze Stadt erkunden. Lest alle Infos zu dem Spektakel ab Seite 18.

Hersteller:	**Activision**
Termin:	**Juli**
Genre:	**Action-Adventure**

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Die GameCube-Version wird nicht onlinefähig sein. Allerdings spielt erstens ohnehin kaum einer mit dem GC online und zweitens ist der Einzelspieler-Modus erstklassig!

Hersteller:	**Ubisoft**
Termin:	**2004**
Genre:	**Action-Adventure**

STARCRAFT: GHOST

Blizzard werkelt schon seit einiger Zeit an dem vielversprechenden Action-Adventure. Ende 2004 sollt ihr endlich mit Nova durchstarten können.

Hersteller:	**Vivendi Universal**
Termin:	**Ende 2004**
Genre:	**Action-Adventure**

STAR FOX 2

Ja, dieser Titel hat sich mittlerweile sehr verändert. Wie sehr, das erfahrt ihr in der nächsten N-ZONE, wenn wir euch die neuesten Bilder und Infos präsentieren.

Hersteller:	**Namco**
Termin:	**2004**
Genre:	**Action**

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Ubisoft hat ein Einsehen und spendiert den darbenden *Rainbow Six*-Fans unter den GameCube-Besitzern endlich eine Umsetzung der Xbox-Version.

Hersteller:	**Ubisoft**
Termin:	**24. Juni**
Genre:	**Action-Adventure**

VAN HELSING

Vivendi veröffentlicht zwar keine GameCube-Version der Kinofilm-Umsetzung, aber wenigstens der kleine, tragbare Bruder erhält seinen eigenen Titel.

Hersteller:	**Vivendi**
Termin:	**Juni**
Genre:	**Action**

X-MEN LEGENDS

Stellt eine Party aus 15 X-Men zusammen und setzt deren Eigenschaften je nach Situation ein. Activisions neuer Action-Spaß verspricht extrem kurzweilige Unterhaltung.

Hersteller:	**Activision**
Termin:	**2004**
Genre:	**Rollenspiel**

WWE: DAY OF RECKONING

MOST WANTED
6. PLATZ

Was für EA die *FIFA*-Serie ist, das ist für THQ die *Wrestlemania*-Serie. Jahr für Jahr folgt ein neues Update. Doch *Wrestlemania XX* wurde kurzerhand in *Day of Reckoning* umbenannt. Was wir bei einer Präsentation sehen konnten, verspricht sehr guten Spielspaß. Besser als der Vorgänger dürfte der Titel allemal werden.

Hersteller:	THQ
Termin:	September
Genre:	Wrestling

INFO-CENTER

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Dragon's Lair 3D

Genre: Action-Adventure
Wertung: 65%

Grafisch und spielerisch leider nur ein solider Titel. Schade um dieses Remake!

Goblin Commander

Genre: Strategie
Wertung: 82%

Tolles Strategie-Spektakel auf den Spuren von *Pikmin*. Mit Mehrspieler-Modus!

Knights of the Temple

Genre: Action-Adventure
Wertung: 85%

Sehr guter Hack&Slay-Titel! Eine echte Alternative zu der *Herr der Ringe 3*.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Genre: Action-Adventure
Wertung: 90%

Solid Snakes GameCube-Debüt begeistert auf ganzer Linie. Ein absoluter Pflichttitel!

Pokémon Channel

Genre: Adventure
Wertung: 78%

Unterhaltsames Point&Klick-Adventure für etwas jüngere Spieler und Pokémon-Fans!

Pokémon Colosseum

Genre: Rollenspiel
Wertung: 90%

Das Pokémon-Spiel, auf das GameCube-Besitzer lange gewartet haben.

R: Racing

Genre: Rennspiel
Wertung: 72%

Solides Rennspiel von den *Ridge Racer*-Machern, plus *Pac-Man Vs.*-Bonus-Disk.

Serious Sam: Next Encounter

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 22%

Ballern, bis der Arzt kommt! Guter Ego-Shooter im Comic-Style von Take 2.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Genre: Action
Wertung: 58%

Leider nur durchschnittliche Beat-'em-Up-Kost von Konami. Das SNES-Original war Kult.

World Racing

Genre: Rennspiel
Wertung: 73%

Feines Rennspiel mit gigantischem Umfang. Technisch wäre mehr drin gewesen.

GAME BOY ADVANCE

Digimon Racing

Genre: Rennspiel
Wertung: 83%

Cooler *Mario Kart*-Klon für bis zu vier Spieler.

Dragon Ball Z: Taiketsu

Genre: Beat 'em Up
Wertung: 44%

Der Mehrspieler-Modus liegt prozentual knapp darüber.

Max Payne Advance

Genre: Action
Wertung: 85%

Knallharter Action-Titel, der echt Laune macht.

MegaMan Battle Chip Challenge

Genre: Rollenspiel
Wertung: 79%

RPG-Spektakel, das *MegaMan*-Fans sicher begeistert.

Metroid: Zero Mission

Genre: Action-Adventure
Wertung: 90%

Geniales Remake des NES-Originals. Pflichttitel!

Scooby-Doo 2! Die Monster ...

Genre: Jump & Run
Wertung: 60%

Dürfte höchstens Scooby-Fans vom Hocker reißen.

Serious Sam Advance

Genre: Ego-Shooter
Wertung: 72%

Zum Abreagieren geeignet, aber ziemlich pixelig.

Shining Force: Auferstehung des ...

Genre: Rollenspiel
Wertung: 81%

Nachfolger des *Mega Drive*-Spiels von Sega. Lohnt sich!

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Genre: Action-Adventure
Wertung: 85%

Grandioses Agentenspektakel für die Westentasche.

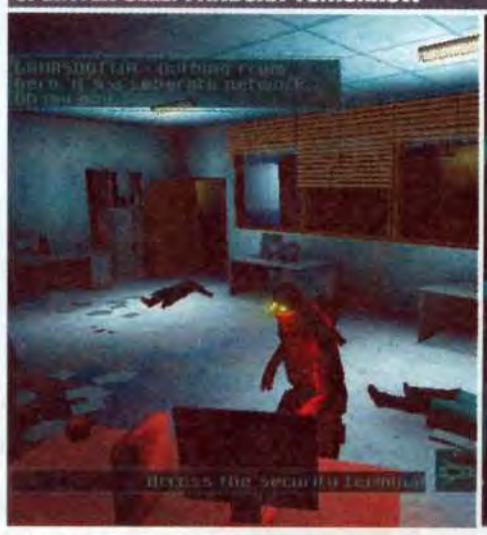
Yu-Gi-Oh! WCT 2004

Genre: Strategie
Wertung: 74%

1.100 Karten, 25 Duellanten: für Fans genial.

TERMINLISTE

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



UNKLAR Der genaue Erscheinungstermin steht noch immer nicht fest. Sicher ist einzig und allein: Wir dürfen nur als „Lonely Rider" losziehen.

MAI GAMECUBE

Conan	20. Mai
Gutes Action-Adventure um den Barbaren **(Test 06/04)**	
Goblin Commander	19. Mai
Sehr fantasievolles Strategie-Spektakel **(Test 05/04)**	
Pokémon Colosseum	14. Mai
Fast besser als auf dem N64!	
Phantasy Star Online III	13. Mai
Online wie Offline ein Hit **(Test S.52)**	

JUNI

Asterix & Obelix XXL	21. Juni
Harry Potter u. d. Gefangene ...	17. Juni
Mario Golf	17. Juni
Shrek 2	Mitte Juni
Tom Clancy's Rainbow Six 3	24. Juni
World Championship Pool	25. Juni

JULI

Spider-Man 2	Juli

SEPTEMBER

WWE: Day of Reckoning	Mitte September

2004

Geist	2004
Killer 7	2004
Mario Tennis	2004
Medabots: Infinity	2. Quartal
MegaMan X Command Mission	3. Quartal
Nintendo Puzzle Collection	2. Quartal
Paper Mario 2	2004
Pikmin 2	2004
Pokémon Box	2004
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004
Star Fox 2	2004
StarCraft Ghost	2004
X-Men Legends	2004

2005

Resident Evil 4	Frühjahr
The SB S Movie	März

MAI GAME BOY ADVANCE

Boktai – The Sun is in your Hand	14. Mai
Innovative Vampirhatz mit Solarsensor **(Test S. 58)**	

JUNI

Asterix & Obelix XXL	21. Juni
Jump&Run-Kost mit den Galliern	
Crash Bandicoot Fusion	25.Juni
Nachfolger mit der Beutelratte	
Donkey Kong Country 2	24. Juni
Kultiger Remake-Klassikers	
F-Zero 2	4. Juni
Brandneu und pfeilschnell **(Test S. 60)**	
Harry Potter u. d. Gefangene ...	3. Juni
Harry zaubert auch auf dem GBA	
Shrek 2	Mitte Juni
Der dicke Oger auf dem Handheld	
Sonic Advance 3	Ende Juni
Er ist blitzschnell und einfach Kult	
Spyro the Dragon Fusion	25. Juni
Der lila Drache ist zurück	
Van Helsing	Juni
Vielversprechende Filmumsetzung	

JULI

Sonic Advance 3	Juli
Spider-Man 2	Juli

SEPTEMBER

MegaMan Battle Network 4 Red	Sept.
MegaMan Battle Network 4 Blue	Sept.
MegaMan Zero 3	Sept.

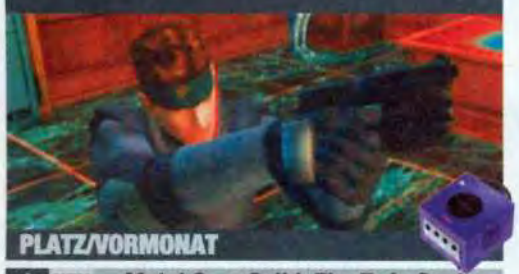
2004

Fire Emblem	2004
Hamtaro: Rainbow Rescue	2004
Mario Golf: Advance Tour	2004
Mario Tennis	2004

Die Terminangaben sind ohne Gewähr.

ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS



PLATZ	VORMONAT	
1	NEU	Metal Gear Solid: The Twin Snakes
2	1	Final Fantasy: Crystal Chronicles
3	NEU	Harvest Moon: A Wonderful Life
4	NEU	Pokémon Channel
5	6	Mario Kart: Double Dash!!
6	4	Super Smash Bros. Melee
7	7	Super Mario Sunshine
8	WE	Mario Party 4
9	8	Need for Speed: Underground
10	9	Mario Party 5

PLATZ	VORMONAT	
1	NEU	Yu-Gi-Oh! WCT 2004
2	WE	Findet Nemo
3	NEU	Sword of Mana
4	NEU	Disneys Bärenbrüder
5	1	Harvest Moon: Friends of Mineral ...

Quelle: SATURN

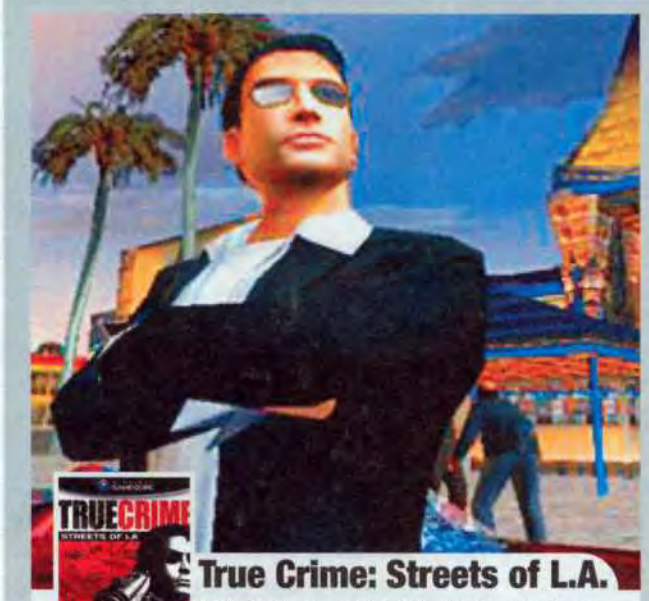
LESER-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	
1	NEU	Harvest Moon: A Wonderful Life
2	2	Zelda: The Wind Waker
3	10	Final Fantasy: Crystal Chronicles
4	1	Mario Kart: Double Dash!!
5	NEU	Metal Gear Solid: The Twin Snakes
6	WE	Metroid Prime
7	9	Prince of Persia: The Sands of Time
8	WE	Zelda: Ocarina of Time
9	NEU	NHL 2004
10	WE	Soul Calibur II

Ubisofts kleiner Bauernbursche hat sich mittlerweile auf den ersten Platz hochgeackert. Mal sehen, wie lange euch Ackerbau und Viehzucht noch bei der Stange halten.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION



True Crime: Streets of L.A.
Mit Waffen und Nahkampftechniken säubert ihr ein ziemlich heißes Pflaster.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman Vengeance	Ubisoft	81%
Beyblade: Super ...	Atari	38%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	Bigben Interactive	74%
Conflict Desert Storm 2	Take 2	85%
Defender	Konami	70%
Der Herr der Ringe 2	Electronic Arts	83%
Der Herr der Ringe 3	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Action	39%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Freedom Fighters	Electronic Arts	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Midway	61%
Gotcha Force	Capcom	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	70%
Ikaruga	Atari	86%
James Bond 007: Alles ...	Electronic Arts	85%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Mario Party 5	Nintendo	75%
MegaMan Network Trans ...	Capcom	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi Universal	76%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
P.N.03	Capcom	79%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spawn: Armageddon	Electronic Arts	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: Rogue Squadron III	Activision	91%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Infogrames	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	86%
Universal Studios Theme ...	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%

ACTION-ADVENTURE

Metal Gear Solid: TTS
Das Beste aus *MGS* und *MGS 2* – selbst für Kenner interessant.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	89%
Bionicle: The Game	Electronic Arts	68%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi Universal	79%
Casper	TDK Mediactive	66%
Conan	TDK Mediactive	73%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	65%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Findet Nemo	THQ	69%
Harry Potter und der Stein ...	Electronic Arts	70%
Harry Potter u. d. Kammer ...	Electronic Arts	74%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Knights of the Temple	TDK Mediactive	85%
Largo Winch	Ubisoft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	90%
Mission: Impossible	Atari	80%
Pitfall: Die verlorene ...	Activision	82%
Pokémon Channel	Nintendo	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Rogue Ops	Capcom	77%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	86%
SpongeBob: Battle for ..	THQ	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	58%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	90%
Wario World	Nintendo	87%
Worms 3D	Atari	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Live 2004	Electronic Arts	84%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NFL Street	Electronic Arts	79%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2004	Electronic Arts	86%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%

BEAT 'EM UP

Viewtiful Joe

Einfach drauflosknüppeln könnt ihr euch abschminken. In diesem Cel-Shading-Prügler ist auch Köpfchen gefragt.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	70%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Soul Calibur II	Nintendo	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	67%
Viewtiful Joe	Capcom	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Der Anschlag	Ubisoft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi Universal	57%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	79%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Serious Sam: The Next Encounter	Take 2	72%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	78%
XIII	Ubisoft	88%

FUSSBALL

Sega Soccer Slam

Mit diesem Spiel macht das Bolzen doppelt Spaß. Für eine gepflegte Zock-Runde ist dieses Spiel genau richtig.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	85%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney Party	Electronic Arts	53%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Puyo Pop Fever	Atari	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	76%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubisoft	64%
ZooCube	Acclaim	66%

JUMP & RUN

Tak und die Macht des Juju

Zahlreiche Lacher garantiert. Die Pupununus sind einfach göttlich. Jump&Run-Liebhaber sollten zugreifen!

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Billy Hatcher and the Giant Egg	Atari	78%
Carmen Sandiego: Das Geheimnis der ...	Acclaim	70%
Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Der Hobbit	Vivendi Universal	76%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	70%
Looney Tunes: Back in Action	Electronic Arts	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	THQ	67%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	81%
Sonic Adventure DX: Director's Cut	Atari	59%
Sonic Heroes	Atari	83%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Tak und die Macht des Juju	THQ	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Wallace & Gromit in Projekt Zoo	Acclaim	72%
Zapper	Atari	76%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für unter 30 Euro unter den Nagel reißen:

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	89%
Enter the Matrix	Action-Adventure	75%
FIFA Football 2003	Fußball	83%
James Bond 007: Nightfire	Ego-Shooter	85%
Luigi's Mansion	Jump & Run	86%
Mario Party 4	Action	74%
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	87%
Metroid Prime	Ego-Shooter	94%
Minority Report: Everybody Runs	Action-Adventure	54%
Mission: Impossible – Operation Surma	Action-Adventure	80%
Pikmin	Strategie	88%
Powerpuff Girls: Kampf den Gurkenschurken	Action-Adventure	42%
Resident Evil Zero	Action-Adventure	89%
Serious Sam: Next Encounter	Action-Aventure	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Jump & Run	81%
SpongeBob: Battle for Bikini Bottom	Jump & Run	70%
Starfox Adventures	Action-Adventure	91%
Super Mario Sunshine	Action-Adventure	91%
Super Smash Bros. Melee	Beat 'em Up	85%
World Racing: Mercedes Benz	Rennspiel	73%
XGRA	Rennspiel	83%

RENNSPIELE

XGRA

Speedsüchtige kommen im vierten Teil der *Extreme G*-Serie voll auf ihre Kosten.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Big Mutha Truckers	Empire Interactive	79%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi Universal	76%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubisoft	69%
Drome Racers	Electronic Arts	77%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F-Zero GX	Nintendo	91%
F1 2002	Electronic Arts	77%
F1 Career Challenge	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	89%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Need for Speed: Underground	Electronic Arts	84%
Pro Rally 2002	Ubisoft	76%
R: Racing	Electronic Arts	72%
Rally Championship	Bigben Interactive	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubisoft	68%
Speed Kings	Acclaim	76%
Spy Hunter	Midway	69%
Starsky & Hutch	Empire Interactive	70%
SX Superstar	Acclaim	61%
The Italian Job	Eidos	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi Universal	78%
The Simpsons: Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
World Racing	TDK Mediactive	73%
Wreckless: The Yakuza ...	Activision	76%
XGRA	Acclaim	83%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	78%
Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	83%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX 3	Electronic Arts	89%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	90%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate: Dark Alliance

Dieses düstere RPG-Epos macht vor allem zu zweit unheimlich viel Spaß.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubisoft	63%
Final Fantasy: Crystal ...	Nintendo	88%
Gladius	Activision	83%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
PSO: Episode I & II	Atari	82%
Pokémon Colosseum	Nintendo	90%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess ...	THQ	83%

SPORT (SONSTIGES)

Rocky

Box-Fans sollten sich unbedingt den italienischen Hengst schnappen.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Harry Potter Quidditch WM	Electronic Arts	71%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Outlaw Golf	TDK Mediacitve	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Die Sims	Electronic Arts	85%
Die Sims brechen aus	Electronic Arts	86%
Harvest Moon: A Wonderful ...	Ubisoft	78%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	80%
Goblin Commander	Bigben Interactive	80%
Pikmin	Nintendo	88%

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%

GAME BOY ADVANCE

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

ACTION
Metroid Fusion
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ACTION-ADVENTURE
Zelda: A Link to the Past
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ADVENTURE
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak
Hersteller: Nintendo
Wertung: 83%

BEAT 'EM UP
Super Street Fighter II Turbo
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 85%

EGO-SHOOTER
Doom II (GBA)
Hersteller: Activision
Wertung: 87%

FUSSBALL
FIFA Football 2004
Hersteller: Electronic Arts
Wertung: 84%

GESCHICKLICHKEIT
Pokémon Pinball: R & S
Hersteller: Nintendo
Wertung: 85%

JUMP & RUN
Super Mario World
Hersteller: Nintendo
Wertung: 92%

MUSIC & ENTERTAINMENT
Pocket Music
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 70%

RENNSPIELE
Top Gear Rally
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ROLLENSPIELE
Golden Sun: Die vergessene...
Hersteller: Nintendo
Wertung: 89%

SIMULATION
Harvest Moon: Friends of ...
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 90%

SPORT (SONSTIGE)
Virtua Tennis
Hersteller: Atari
Wertung: 86%

STRATEGIE
Advance Wars 2: Black Hole...
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

TRENDSPORT
Tony Hawk's Underground
Hersteller: Activision
Wertung: 92%

WRESTLING
WWF Road to Wrestlemania
Hersteller: THQ
Wertung: 70%

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

... verirrt sich zurzeit öfter als gewöhnlich ins N-ZONE-Büro. Eine kurze Partie *Mario Golf* entspannt eben ungemein … vor allem, wenn man permanent unter Par spielt.

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

... sagte seiner Brille ade, ernährt sich zurzeit nur noch von Joghurt und Bananen und hat es nach der Arbeit immer unheimlich eilig. Weshalb, wollte er uns bislang leider nicht verraten.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

... träumt ständig von einer Horde Pikmin. Diese kleinen Helfershelfer könnten dann endlich ein für alle Mal für Ordnung auf ihrem unaufgräumten Schreibtisch sorgen.

UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

... läuft bei einer gepflegten Online-Partie *Phantasy Star Online III* zu Höchstform auf und verwechselt schon langsam seinen Führerschein mit der Hunters Licence.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

... sollte erst seine Steuernachzahlung erledigen, bevor er sich wegen des Gehäuse-Looks der „Classic NES Series" noch einen GBA SP kauft. Hmm ... mit Filzstiften wär's vielleicht billiger.

SASCHA DOWIDAT
27, PRAKTIKANT

… hat sein Praktikum bei uns beendet. Als er sich von allen verabschiedete, hatte er beinahe Tränen in den Augen … Wir auch, Sascha! Wir wünschen dir alles, alles Gute.

LARS KROMAT
30, LAYOUT

... denkt derzeit über einen Berufswechsel nach, nachdem er während eines Segelkurses beinahe ein „feindliches" Boot versenkt hätte. So als Pirat in der Karibik ... das wär's.

FLORIAN HANNICH
20, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

... ist zurzeit schwer im Prüfungsstress. Seinen Urlaub verbringt er (man mag es kaum glauben) mit Lernen. Armer Flo, wir drücken dir natürlich ganz feste die Daumen. Du schaffst das!

WOJTEK PRUCHNICKI
23, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

... passierten in den letzten Wochen schier unglaubliche Geschichten, dass er überlegt, diese zu Papier zu bringen. Momentaner Arbeitstitel: „Don't worry, be money!"

REDAKTIONSVERHÖR

Kerstin Springer, 29

Na, Kerstin, wie arbeitet es sich eigentlich unter lauter Jungs?
Könnt ihr die Daumenschrauben bitte etwas lockern? Ständige Schmerzen machen das Antworten etwas schwer. *jammer, schluchz*

Also gut, aber nur für ein paar Sekunden, also beeil dich gefälligst beim Reden!
ächz, stöhn Puh, das tut gut … Ich will mich mal so ausdrücken …

Gut, das genügt!

Kerstin kommt aus Ansbach. In jungen Jahren litt die Arme sehr unter ihrem Herkunftsort, da es dort vor Beamten nur so wimmelt und die Bordsteine spätestens bei Einbruch der Dämmerung hochgeklappt werden. Als ausgesprochener Nachtmensch hatte sie es dort wirklich nicht leicht: Kneipen sind in Ansbach rar gesät, von Discos ganz zu schweigen. Kein Wunder, dass man sich zwangsläufig ein anderes Hobby sucht. Zum Glück gibt es in Ansbach immerhin ein gut sortiertes Game-Center. Zur Freude des Ladenbesitzers verpulverte sie dort ihr komplettes Taschengeld. Als sie mit 18 den Führerschein machte, sah man sie in ihrer Heimatstadt bzw. -dorf (~ 40.000 Einwohner) zwar nur noch alle Jubeljahre, ihrem Hobby tat das dennoch keinen Abbruch. Was soll ein tageslichtscheuer Mensch auch sonst bitte um fünf Uhr morgens anstellen?!

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNG KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: PSO EPISODE III

Mit dem Einbringen des Karten-Systems entfernt sich Sega vom Rollenspiel-Sektor und geht einen großen Schritt in Richtung Strategie. Das neue Kampfsystem funktioniert sehr gut, wenngleich eingefleischte *PSO*-Fans etwas abgeschreckt werden könnten. Alles Weitere erfahrt ihr im Test.

TEST AB SEITE 52

CT SPECIAL FORCES

Der Spieler bekommt es mit fiesen Terroristen und harten Endgegnern zu tun. Die coole Bitmap-Grafik erinnert an die *Metal Slug*-Serie. Ein rundherum gelungenes Shoot 'em Up mit abwechslungsreichen Gegnern und vielseitigem Gameplay. Geheimtipp!

Hersteller: Flashpoint AG
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
85%	79%	78%	80%

BOKTAI: THE SUN ...

Der Solar-Sensor ist ein toller Beweis, dass es in der heutigen Zeit immer noch innovative Spielideen gibt. Als Nachwuchs-Vampirjäger erlebt man sehr stimmungsvolle Abenteuer. Ob das Solar-Sensor-Konzept funktioniert, lest ihr im Test.

TEST AB SEITE 58

Hersteller: Konami
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	75%	75%	88%

SERIOUS SAM ...

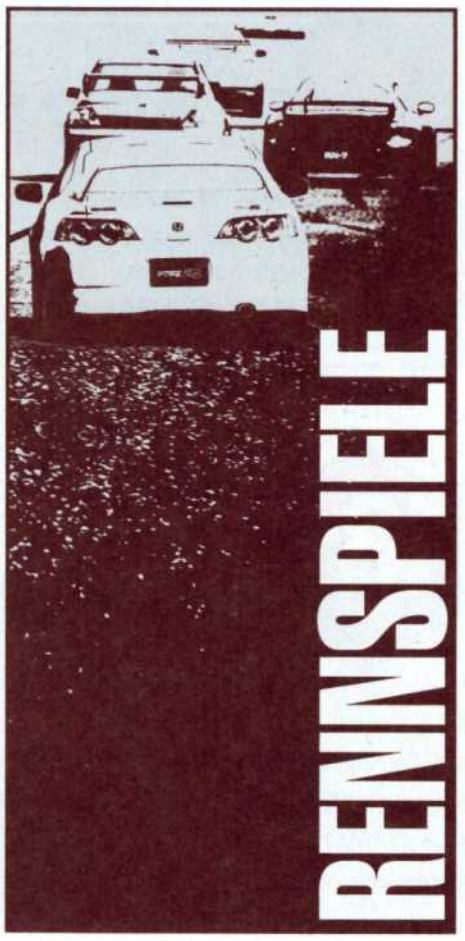
Nachdem der Vorzeige-Macho in der letzten Ausgabe seine Fähigkeiten auf dem GameCube bewiesen hat, stattet er dem GBA ebenfalls einen Besuch ab. Endlich kann man auch unterwegs Unmengen an Feinden ins Pixel-Nirwana schicken.

TEST AB SEITE 61

Hersteller: Take 2 Interactive
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
69%	75%	70%	70%



F-ZERO GP LEGEND

Nintendos hauseigene Rennspielserie durchbricht auf dem GameCube in regelmäßigen Abständen die Schallmauer. Endlich gibt es auch auf dem GBA einen neuen Teil, der ganz in der Tradition von *F-Zero* steht: einfach nur schnell.

TEST AB SEITE 60

Hersteller: Nintendo
Termin: 4. Juni **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
86%	82%	86%	84%

MARIO GOLF ...

Die Nintendo-Sippschaft gibt sich wieder auf dem Golfplatz die Ehre. Die fantasievolle Platzgestaltung und der äußerst unterhaltsame Mehrspieler-Modus sind nur zwei der Gründe, warum jeder Fan des Vorgängers zugreifen sollte. Welche Qualitäten noch in *Mario Golf: Toadstool Tour* stecken, lest ihr im Test.

TEST AB SEITE 46

Hersteller: Nintendo
Termin: 17. Juni **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
77%	73%	**85%**	85%

PIKMIN 2

Zwei lange Jahre mussten Liebhaber des ersten Teiles warten, bis sie die kleinen Pflanzenwesen wieder quer durch hübsch bewachsene Umgebungen scheuchen konnten. Die Zeit des Wartens hat sich jedoch gelohnt, denn Nintendo liefert uns mit *Pikmin 2* erneut strategische Unterhaltung der Extraklasse.

TEST AB SEITE 66

Hersteller: Nintendo
Termin: 3. Quartal **Preis:** -

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	85%	86%	**90%**

VUD
LEIPZIGER MESSE
Messen nach Maß!

Das Beste kommt noch.

Freuen Sie sich auf den Sommer und die große Erlebnis-Messe für interaktives Entertainment, Hardware, Info- und Edutainment.

19.–22. August 2004

GC
GAMES CONVENTION
WWW.GC-GERMANY.COM

Offizielle Medienpartner: Computer Spiele, GamesMarkt, GIGA.DE, MCV

Mario Golf
Toadstool Tour

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Packt den Driver ein und raus geht's aufs Grün.

Sport würde euch ganz gut tun, aber das ist viel zu anstrengend? Dann solltet ihr euch mal mit dem Golfspielen anfreunden. Besonders auf dem GameCube wird diese Erfahrung nicht zur schweißtreibenden Angelegenheit, sondern dank *Mario Golf: Toadstool Tour* zum heiteren Freizeitvergnügen. Bereits vor einem Jahr konnten japanische Spieler mit Mario den Golfschläger schwingen, erst jetzt kommt der Titel auch hierzulande. Schon auf dem Nintendo 64 konnte *Mario Golf* rundherum überzeugen und gilt als absoluter Klassiker unter den Golfspielen. Jetzt präsentiert Nintendos Sport- und Rollenspielschmiede Camelot Software, die neben *Mario Golf 64* auch für *Mario Tennis* und die beiden grandiosen Game-Boy-Advance-RPGs *Golden Sun* und *Golden Sun: Die vergessene Epoche* verantwortlich zeichnet, ihren neuesten Funsport-Titel.

FUNSPORT PUR

Schon im Intro wird klar: Hierbei handelt es sich nicht um eine ernste Golfsimulation, sondern um einen kunterbunten Kampf um Eagles, Birdies oder Bogeys im *Mario*-Universum. Zu Beginn stehen euch zwölf Charaktere zur Verfügung, vier weitere dürfen im späteren Verlauf freigespielt werden. Darunter finden sich viele Bekannte aus Marios zahlreicher Freundes- bzw. Gegnerschar. Beispielsweise spaziert ihr mit Mario, Luigi oder Prinzessin Toadstool über den Golfplatz oder entscheidet euch, mit Wario, Bowser oder Koopa auf Birdiejagd zu gehen. Alle Golfrecken unterscheiden sich dabei in den Eigenschaften Impact, Control und Spin. Jeder Charakter besitzt unterschiedliche Schlagweiten und kann die Bälle gerade, im Bogen oder auch als Bananenflanke über

den Fairway pfeffern. So findet jeder Spieler seinen persönlichen Lieblingsgolfer. Das Herz der knuddeligen Golfsimulation ist der Tournament-Mode. Hier nehmt ihr an insgesamt sechs verschiedenen Turnieren teil. Anfänglich könnt ihr nur um den Lakitu Cup spielen. Erst wenn ihr hier siegreich hervorgeht, dürft ihr am nächsten Turnier teilnehmen. Auf diese Weise schaltet ihr nach und nach Kurse mit lustigen Namen wie Zwitscherbach-Turnier oder Peachs Audienz frei. Kaum steht ihr auf dem Platz, verwöhnen euch die Entwickler mit einer schönen und flüssigen Kamerafahrt quer über das Loch und ihr verschafft euch einen ersten Blick über das zu erreichende Grün und die zahlreichen Bunker, Bäume und Wassergräben auf dem Weg dorthin. Ihr könnt jederzeit eine Übersichtskarte einblenden oder lasst euch punktgenau den vermutlichen Landepunkt eures Balles anzeigen. Wie anfangs erwähnt, gehört *Mario Golf* nicht zu den komplizierten und hyperrealistischen Golfsimulationen. Aus diesem Grund ist die Steuerung auch für Neulinge und Anfänger leicht zu erlernen, denn eigentlich benötigt ihr zum Schlagen nur einen einzigen Knopf. Habt ihr den eurer Meinung nach richtigen Schläger gewählt, geht's nun um Birdie oder Bogey. Am unteren Bildschirmrand füllt sich auf Knopfdruck eine Leiste, welche die Schlagstärke anzeigt. Ist diese gefüllt oder die gewünschte Stärke erreicht, genügt ein weiterer Knopfdruck und der Ball fliegt über das Grün. Profis lassen es sich natürlich nicht nehmen, besonders perfekte und trickreiche Bälle zu spielen. Mit etwas Übung rollt der Ball nach dem Aufprall zurück oder kullert noch ein paar Meter weiter. Mit dem B-Knopf könnt ihr bei sehr langen Fairways Powershots

INFO MINISPIELE

Alternatives Golf für Anfänger!

Es muss nicht immer Standard-Golf sein, dachte sich Nintendo bei den vielen Mini-Spielen wohl.

Neben dem zentralen Tournament-Mode bietet *Mario Golf: Toadstool Tour* eine Menge toller Minispiele, die man eigentlich mal auf dem richtigen Golfplatz ausprobieren sollte. Tempo Golf stelle ich mir in echt toll vor: Insgesamt 15 Kilometer joggen, in nur 50 Minuten, und dabei 18 Löcher möglichst unter Paar spielen. Aber lest selbst, welche kuriosen Spielmöglichkeiten *Mario Golf* alternativen Golffans unter anderem bietet:

RING-SPIEL
Der Ball muss immer durch die Ringe gespielt werden.

SCHLÄGER-LOTTO
Zufällig werden drei Schläger per Slotmachine ausgewählt.

SIEG NACH MÜNZEN
Hier müsst ihr so viele Münzen wie möglich einsammeln.

NEAR PIN
Wer schafft es mit einem Schlag am nähesten zum Loch?

TEMPO GOLF
Fertig, los! Wer ist schneller? Golfen gegen die Stoppuhr.

aktivieren, von denen euch pro Turnier aber lediglich sechs zur Verfügung stehen. Die einzelnen Löcher und verschiedenen Turniere sind äußerst abwechslungsreich durchgestylt. Angefangen von den recht einfachen, idyllischen Kursen wie Lakitu Cup oder Zwitscherbach-Turnier über den dürren Wüstenkurs Oasia Classic bis hin zu knackig schweren, aber optisch sehr gehaltvollen Kursen wie Peachs Audienz, bieten alle eine ausgefeilte Parcoursgestaltung und vor allem knallbunte Optik. Grafisch sicher nicht wegweisend, wissen die einzelnen Plätze mit kleinen Details wie umherfliegenden Vögeln oder im Wind wiegenden Baumwipfeln zu gefallen. Camelot hat sich beim Design durchaus viel Mühe gegeben. Die zahlreichen Bunker sind teilweise sehr witzig dargestellt, zum Beispiel in Form von Delphinen, Ankern oder Totenköpfen (!). Dies zeigt sich natürlich erst in der Vogelperspektive. Gleichzeitg sind sie oftmals so geschickt platziert, dass es euch punktgenaue Schläge abverlangt, um nicht im Sand zu landen. Ebenso machen Wassergräben, Berge, Palmen oder „ballfressende" Pflanzen sowie Bomben das Spielen unter Paar nicht einfach. Und dennoch ist *Mario Golf* kein schwieriges Spiel. Abgesehen von den letzten beiden Kursen locht ihr bereits nach sehr kurzer Spieldauer häufig mit einem Birdie ein.

FEINE NEUERUNGEN

Im Unterschied zum Vorgänger gibt es ein paar Neuerungen im Detail. Neben dem Fast Fairway, einem ultraschnellen, grünen Belag, der auf manchen Fairways in der Mitte platziert ist und den Ball sehr weit rollen lässt, gibt es ein Gitternetz, das euch den ungefähren Landeplatz des Balles sowie Gefälle und Steigungen anzeigt. Beachtet aber, dass bei den ständig wechselnden Wind- und Wetterverhältnissen und den Dutzenden Hindernissen die Angaben nicht immer stimmen müssen. Dafür gestaltet sich das Putten auf dem GameCube nicht nur dank der sehr guten Gittertechnik, die jede Bodenwelle oder Neigungen sofort erkennen lässt, etwas einfacher als auf dem N64. Der Ball reagiert nicht mehr so stark auf Bodenunebenheiten und findet

INFO PLATZÜBERSICHT

Von der Wüste zur Karibik: 6 Kurse zur Auswahl!

Mario Golf: Toadstool Tour **bietet euch insgesamt sechs verschiedene Kurse, die geographisch sehr unterschiedlich angesiedelt sind. Während ihr bei den Fantasia Open auf vielen kleinen Inseln spielt, solltet ihr bei Oasia Open auf die zahlreichen Wüstenbunker Acht geben. Wir stellen euch die einzelnen Kurse kurz vor.**

LAKITU CUP **Der erste Cup ist ein sehr leichter Anfängerkurs zum Eingewöhnen!**

ZWITSCHERBACH-TURNIER **Klassischer Parcours mit sehr langen Fairways!**

OASIA CLASSIC **Hier gibt es vor allem eines: Jede Menge Sand und viele Bunker!**

FANTASIA OPEN **Urlaub mal anders, auch in der Karibik lässt sich gut golfen!**

PEACHS AUDIENZ **Kettenhunde und Warp-Röhren warten auf dem Schloss-Kurs.**

BOWSERS MEISTERSCHAFT **Die finale Herausforderung für alle Mario-Golfer.**

häufig beim ersten Versuch den Weg ins Loch. Auch lange Puts über Entfernungen von 30, 40 oder 50 Yards gelingen spielend. Kräftig Schimpfen soll befreiend wirken! Das haben sich auch wohl die findigen Jungs bei Camelot gedacht und ein berühmtes Feature der N64-Fassung übernommen. Seid ihr mit Freunden auf dem Golfplatz unterwegs, dürft ihr eure Kumpels mit zahlreichen witzigen Sprüchen so richtig nerven und ihre Konzentration stören. So mancher Approach auf das Grün endet im Bunker, weil ein Mitspieler: „Wohin schlägst Du überhaupt?“ oder „Mach Dir bloß nicht ins Hemd“ dazwischenbrüllt. Wer aber nicht einfach nur normale Kurse spielen und schimpfen möchte, für den hält *Mario Golf* eine Vielzahl von Spielmodi bereit. Egal ob ihr beim „Ring-Spiel“, „Schläger-Lotto“ oder dem „Sieg nach Münzen!“ gegeneinander antretet, die Faustregel „Je mehr Mitspieler, desto mehr Spaß“ gilt immer!

BUNTER GOLF-SPASS

Auch die Technik kann sich sehen lassen. Knallbunte Grafiken und verspielte Melodien untermalen das Fun-Golf-Geschehen sehr gut und machen es immer wieder zu einem Genuss, schnell einen Kurs zu spielen. Nur im Detail haben sich ein paar kleine Fehler eingeschlichen. Bei winzigen Details, wenn der Ball zum Beispiel im Rough liegt, enttäuscht die sonst gute Grafik und auch die Kamera hat mitunter so ihre Probleme. So kann der Spieler beispielsweise das Grün nur in der Vogelperspektive komplett überblicken, aus der Ego-Sicht ist der Blickwinkel etwas begrenzt. Auf dem Grün versperrt teilweise sogar die Spielfigur selbst die Sicht. Dafür ist die PAL-Anpassung hervorragend gelungen. Es gibt zwar keinen 60-Hertz-Modus, aber auch mit 50 Hertz läuft das Game sehr flüssig. PAL-Balken sind löblicherweise nicht vorhanden. Zusätzlich hat Nintendo das Spiel fast komplett lokalisiert. Selbst die Anzeigen für die Schlägerwahl wurden geändert. Lediglich die Beschimpfungen im Multiplayer-Mode sind weiterhin in englischer Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln. Also ran an die Golfschläger, denn ihr bekommt ein Sportspiel der Extraklasse mit besonders spaßigem Mehrspieler-Modus.

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
spielt lieber *Tiger Woods.*

Nein, *Mario Golf* ist beileibe kein schlechtes Spiel. Allerdings hat es mir der Titel längst nicht so angetan wie der letzte Teil von Electronic Arts' *Tiger Woods*-Serie. *Tiger Woods* bietet einfach die bessere Grafik, ausgefeiltere spielerische Möglichkeiten, einen deutlich größeren Umfang und mehr und abwechslungsreichere Spielmodi. Außerdem hätte Nintendo meiner Meinung nach ruhig auch die in Golfspielen mittlerweile zum Standard gewordene Dual-Analog-Steuerung einführen können. Nichtsdestotrotz sollten alle Golf-Cracks und Nintendo-Fans *Mario Golf* Probe spielen.

DETAIL-CHECK MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Realismus vs. Funsport!

Wie schlägt sich *Mario Golf* im direkten Vergleich mit dem Funsportkollegen *Ace Golf* und dem realistischen *Tiger Woods 2004*? Hier bekommt ihr die Antwort!

MARIO GOLF

PRÄSENTATION ★★★★☆
Allgemein: Geniales Intro im typischen *Mario*-Stil! Verspielte und knallbunte, aber übersichtliche Menüs, sehr übersichtliche Display-Anzeigen. Diverse *Mario*-Melodien unterlegen das Geschehen. Viele Spielmodi.

GAMEPLAY ★★★★☆
Ausrichtung: Fun-Golf.
Spielbare Charaktere: Über 16 Charaktere, bestehend aus klassischen Nintendo-Charakteren wie Mario, Donkey Kong, Peach, Yoshi oder Bowser.
Kurse: 6 Fantasie-Golfplätze mit je 18 Löchern! Alle angesiedelt im Mario-Universum. Anfangs etwas leicht, erst die späteren Turnier-Kurse offenbaren die wahre Qualität von *Mario Golf: Toadstool Tour*!
Umfang der Spielmodi: Über sechs tolle Spielmodi (s. Text) inklusive tollem Mehrspieler-Modus. Mehr kann sich das Golferherz fast nicht wünschen.
Editor-Modus: Leider bietet *Mario Golf* keinen Editor für Kurse oder Charaktere.
Steuerung: Einfach und aus der N64-Version bekannt. Theoretisch reicht es für den Ab-, schlag, zweimal den Knopf zu drücken!
Putten: Dank komplettem Gitternetz erkennt man jede Unebenheit auf dem Grün!
Ballphysik: Realistisch, so wie sich das Golfen auch anfühlen sollte.
Mehrspieler-Modus: Zahlreiche Mehrspieler-Modi und die Möglichkeit, die Mitspieler mit Sprüchen zu necken, sorgen für enormen Langzeit-Spielspaß!
Langzeit-Motivation: Hoch. Die vielen Spielmodi, zahlreichen Geheimnisse und der tolle Mehrspieler-Modus halten bei Laune. Weitere Kurse und Golfer müssen darüber hinaus erst erspielt werden.

TECHNIK ★★★½☆
Grafik: Nicht realistisch und im *Mario*-Universum angesiedelt, leider nicht so viele Animationen wie bei *Tiger Woods PGA Tour*!
Sound: Witzige *Mario*-Melodien, solide Soundeffekte und teilweise gelungene Sprachausgabe. Unterstützt Dolby Pro Logic II. Es gibt kei nen Kommentator!

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

ACE GOLF

PRÄSENTATION ★★★½☆
Allgemein: Witziges Intro mit spektakulären Spielszenen im Comic-Stil. Übersichtliche und klar strukturierte Menüs sowie sehr gute Display-Anzeigen. Viele Spielmodi sind mit verspielten Melodien passend unterlegt.

GAMEPLAY ★★★★☆
Ausrichtung: Fun-Golf.
Spielbare Charaktere: Über 16 Charaktere aus der Hand der Entwickler. Vom coolen Rocker über den alten Opa bis zur zierlichen Japanerin ist alles vertreten.
Kurse: 7 sehr abwechslungsreiche Fantasie-Golfplätze. Von Kursen in den Bergen über zahlreiche Inseln bis hin zu Wüstenkursen wird fast alles geboten. Auf einigen Kursen schneit es sogar!
Umfang der Spielmodi: Neben dem Tour Mode dürfen sich eure Golfer in den Spielmodi Stroke Play, Mission, Survival und Near Pin versuchen.
Editor-Modus: Kein Editor, aber Golfer können mit Accessoires ausgestattet werden.
Steuerung: Sehr gute Analog-Swing-Steuerung, die anfangs gewöhnungsbedürftig ist, dann aber ihre Stärken offenbart!
Putten: Ebenfalls Gitternetz-Technik, die jede Bodenwelle schnell erkennbar macht!
Ballphysik: Ebenfalls realistisch, ihr erfahrt schnell, wie der Ball auf dem Grün rollt.
Mehrspieler-Modus: Mit euren Freunden dürft ihr euch in den Modi Stroke Play, Match Play und Near Pin direkt gegeneinander messen. Sehr unterhaltsam.
Langzeit-Motivation: Ebenfalls hoch. Die zahlreichen freischaltbaren Charaktere und Ausrüstungsgegenstände sowie die witzigen Minispiele und Multiplayer-Modi sorgen für langen Spielspaß!

TECHNIK ★★★☆☆
Grafik: Plätze und Golfer im netten Comic-Look. Flüssiger Aufbau und gute 3D-Engine, aber etwas texturarm. Wenig Animationen!
Sound: Auf Dauer recht eintönige Sounduntermalung, die nerven kann. Kein Kommentator, lediglich die Charaktere kommentieren ihren eigenen Schlag!

GESAMTWERTUNG ★★★★½☆

TIGER WOODS 2004

PRÄSENTATION ★★★★½
Allgemein: Fetziges Intro-Video mit Szenen aus dem echten Golfsport. Dazu krachender Sound und übersichtliche Menü- und Display-Anzeigen. Die hohe Anzahl der Spielmodi erschlägt einen zu Beginn fast.

GAMEPLAY ★★★★★
Ausrichtung: Anspruchsvolle Simulation.
Spielbare Charaktere: 17 Original-PGA-Tour-Golfer, darunter Tiger Woods, Ty Tyron, Jesper Parnevik, Charles Howel III, Brad Faxon oder Jim Furyk.
Kurse: 12 Golfplätze, darunter die weltbekannten Pebble Beach Golf Links, The Royal Birkdale Golf Club, Poppy Hills, Torey Pines oder Prin-Princeville. Es sind viele tolle und wirklich malerische Kurse dabei.
Umfang der Spielmodi: Turnier-Modus, unzählige Mini-Spiele, vorgefertigte Szenarien, Speed Golf und Head-to-Head-Matches. Besser geht's kaum!
Editor-Modus: Es können eigene Golfer oder Kurse kreiert werden!
Steuerung: Anfangs ebenfalls gewöhnungsbedürftige Dual-Analog-Steuerung, aber sehr nah an der Realität!
Putten: Gut, aber da man statt des Netzes nur eine Linie sieht, bleiben Dellen verborgen.
Ballphysik: Realistisch und eine der besten Ballphysiken in Golf-Spielen.
Mehrspieler-Modus: Dank der tollen Animationen ebenfalls eine Granate im Mehrspieler-Modus. Leider kann man seine Mitspieler nicht ärgern!
Langzeit-Motivation: Sehr hoch. Unzählige Spielmodi, viele Charaktere, über 216 Löcher, ein guter Mehrspieler-Modus sowie zahlreiche freispielbare Trophäen und der Editor fesseln für die Ewigkeit an den Controller!

TECHNIK ★★★★☆
Grafik: Realistischer Look, gute Weitsicht, nette Details, Original-Charaktere und witzige Animationen. Manchmal schwache Texturen!
Sound: Fetzige Musik in den Menüs, gigantische Soundeffekte während des Spiels und ein guter Kommentator! Leider gibt es keine Pro-Logic-II-Unterstützung!

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
verbessert sein Handicap.

Ich fand schon die US-Fassung absolut genial. Die vorliegende PAL-Fassung steht dieser in nichts nach. Die Texte sind einwandfrei lokalisiert worden und auch die deutsche Sprachausgabe kann absolut gefallen. Besonders die zahlreichen Beschimpfungen für meine Mitspieler haben es mir angetan. Dank der fordernden letzten beiden Kurse und der zahlreichen Möglichkeiten, Charaktere freizuschalten, kann *Mario Golf* auch im Einspieler-Modus lange unterhalten. Ich persönlich hätte mir allerdings noch einen letzten Feinschliff bei der Technik und Kameraführung gewünscht, zusammen mit ein paar neuen, innovativen Ideen. *Mario Golf: Toadstool Tour* führt die glorreiche Tradition fantastischer *Mario*-Golfspiele fort und wird euch für Monate fesseln.

TEST
MARIO GOLF

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot Software
Speichern:	13 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **17.Juni**	Preis **Ca.€ 60,-**

- ⊕ **Einfache Steuerung**
- ⊕ **Viele Spielmodi**
- ⊕ **Toller Multiplayer-Modus**
- ⊖ **Wenig Verbesserungen zum Original**

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Sehr einfache und leicht zu erlernende Steuerung, die trotzdem sehr variantenreiche Schläge ermöglicht."

STEUERUNG **87%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
77%	73%	**85%**	81%

„**Fantastisches Golfspiel** mit genialem Multiplayer-Modus, aber leider wenig neuen Ideen."

Phantasy Star

Episode III C.A.R.D. Revolution

N-ZONE HIT | N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Stilbruch oder revolutionäre Veränderung?
Der dritte Teil geht **vollkommen neue Wege.**

Segas Online-Rollenspiel hat bereits eine lange Dienstzeit hinter sich. Nach den ersten beiden Teilen, die zuerst auf dem Dreamcast erschienen, hat sich eine enorme Fangemeinde gebildet. Auf dem GameCube wurde das Online-Rollenspiel weitergeführt und *Phantasy Star Online Episode I & II* konnte ebenfalls eine große Spielerschaft begeistern. Leider war dies auch der einzige Titel, der die Online-Fähigkeit des GameCube richtig nutzte. Deshalb stellten sich viele Spieler die berechtigte Frage, ob es sich wirklich lohnt, wegen eines einzigen Spiels die Online-Ausrüstung zu kaufen. Seit kurzem ist *Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution* erhältlich. Somit sind es immerhin schon zwei onlinefähige Spiele im GameCube-Sortiment.

STORY-MODUS Alle Story-Elemente werden mit hübschen Bildern erzählt.

HINDERNISSE Im späteren Verlauf tauchen auch mal Hindernisse im Spielfeld auf.

VOLLKOMMEN NEU

Sega ging bei der Gestaltung des Nachfolgers vollkommen neue Wege. Wie der Name bereits erahnen lässt, dreht sich in *Episode III: C.A.R.D. Revolution* alles um Karten. Das gesamte Kampfsystem und das Gameplay wurden von Grund auf verändert. Die Möglichkeit, sich mit dem neuen Gameplay auseinander zu setzen, bietet ein kleiner Leitfaden. Hier wird in verständlichen Schritten das Karten-System erklärt. Die zahlreichen Missionen werden nicht mehr in einer Echtzeit-Umgebung erledigt, wie es noch beim Vorgänger der Fall war. Jede Mission wird in Form eines Karten-Duells und rundenbasierend ausgetragen. Der Spieler hat zu Beginn einer Runde stets fünf Karten auf der Hand und unterliegt dabei immer der gleichen, festen Reihenfolge. Zuerst wird die Anzahl an Aktionspunkten gewürfelt – jeweils für den Angriff und die Abwehr. Nun folgt die Setzphase, in der man entweder seinen Hunter mit einem Item ausstattet oder als Arkz ein Monster beschwört. In dieser Situation lassen sich auch Hilfs-Karten verwenden, die einen Effekt auf das gesamte Duell haben. Auf jeder Karte ist oben die Anzahl an Aktionspunkten angegeben,

Online

BELOHNUNG Am Ende eines Kampfes bekommt man der Bewertung entsprechend neue Karten hinzu.

MONSTER Die bösen Arkz benutzen keine Item-Karten, sondern zitieren Creatures auf das Spielfeld.

AUSRÜSTEN In der zweiten Phase kann man entscheiden, mit welchem Item man sich ausrüsten möchte.

INFO ONLINE-MODUS

Was muss ich wissen?

Außer der *Phantasy Star Online*-Reihe gibt es auf dem GameCube leider keine onlinefähigen Spiele.

Der neueste Streich von Sega lässt nicht nur, was das Spiel-System angeht, einige Fragen offen. Wir haben für euch die wichtigsten Fakten zur Ausstattung zusammengetragen. Detaillierte Angaben könnt ihr in unserem Hardware-Special in Ausgabe 07/2003 nachlesen.

Was brauche ich, um online gehen zu können?
Wie bereits beim Vorgänger, braucht man das Spiel und entweder Nintendos Breitband-Adapter mit DSL-Anschluss oder Nintendos GameCube-Modem samt analogem Telefonanschluss.

Wie gehe ich genau online?
Im Start-Menü einfach den Punkt „Online-Spiel" wählen und danach die Seriennummer und den Zugangs-Code eingeben. Im Anschluss müsst ihr noch ein Passwort vergeben. Danach geht es auch schon los. Falls ihr euch erst die Hunter-Lizenz kaufen müsst, geht ihr ins Optionsmenü und dort auf „Netzwerk-Optionen". Hier findet ihr den Punkt „HUNTER-LIZENZ kaufen". Für den Erwerb dieser Lizenz ist allerdings eine Kreditkarte nötig. Wenn ihr alle Angaben eingetragen habt, bekommt ihr die Seriennummer und den Zugangs-Code auf dem Bildschirm angezeigt. Die Hunter-Lizenz ermöglicht es euch, *PSO III* im Internet zu spielen.

Welche besonderen Einstellungen muss ich vornehmen?
Die Anleitung und die technischen Einstellungen sind sehr einsteigerfreundlich – dadurch werden komplizierte technische Formulierungen überflüssig.

Was kostet es mich, wenn ich online spielen möchte?
Wenn ihr online spielen wollt, müsst ihr euch zunächst ein Modem oder einen Breitband-Adapter (je ca. 50 Euro) kaufen, falls ihr sie noch nicht habt. Dazu kommen die Kosten für den Internet-Zugang (z. B. T-Online). Außerdem empfehlen wir euch die Anschaffung einer Tastatur, damit ihr bequemer chatten könnt. Das Powerboard-Keyboard kostet samt GameCube-Adapter bei www.amazon.de rund 25 Euro.

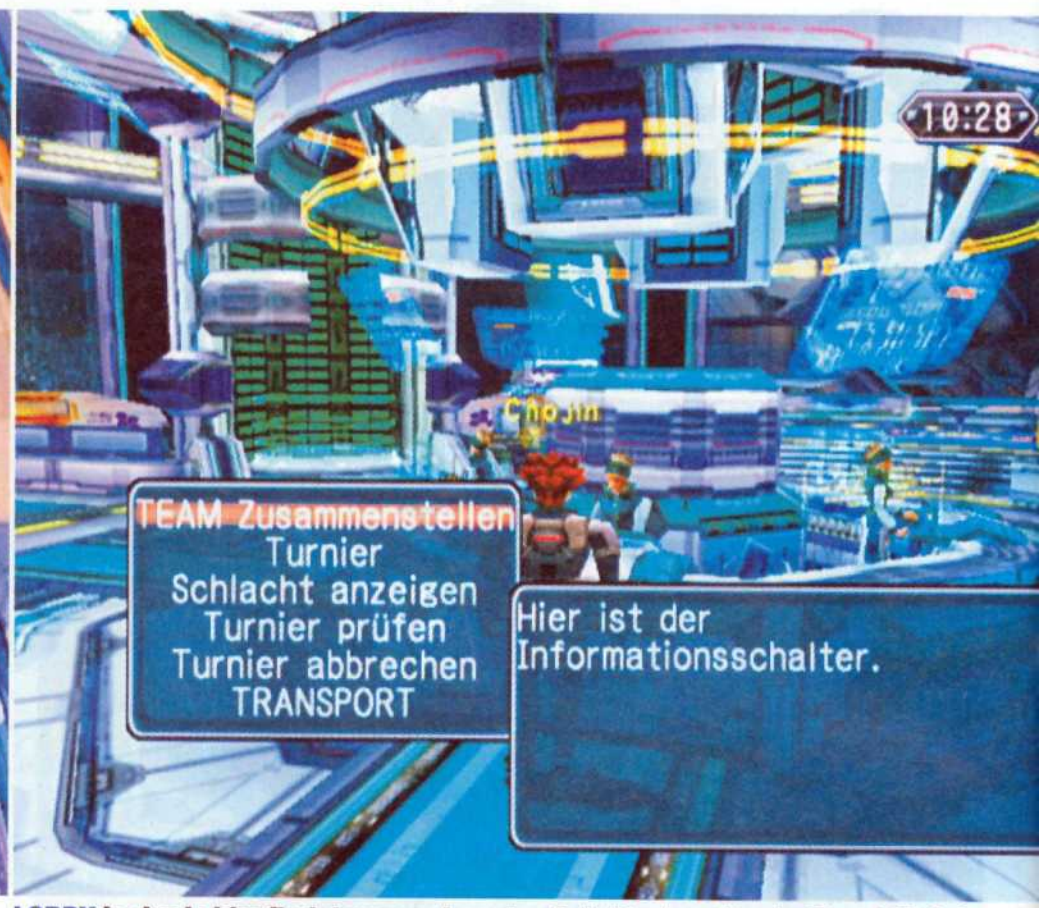
Kann ich meine alte Hunter-Lizenz wiederverwenden?
Ja, falls ihr euch bereits zum Vorgänger eine Hunter-Lizenz geholt habt, könnt ihr sie uneingeschränkt wiederverwenden.

die das Ausrüsten oder das Beschwören des Monsters kostet. In der nächsten Phase kann der Spieler entweder seinen Charakter oder das beschworene Monster bewegen. Auch das kostet Aktionspunkte, und zwar einen pro Feld.

AUF ZUR ATTACKE

Im Anschluss daran folgt die Aktionsphase, in der der Spieler angreifen kann. Jede Attacke kostet ebenfalls einen Aktionspunkt. Falls noch genügend Aktionspunkte vorhanden sind, kann man auch Aktionskarten benutzen, um den Angriff zu verstärken. Hierbei ist zu beachten, dass der Angriff die Reichweite der zuletzt benutzten Karte hat. Wurde der Angriff ausgeführt, so geht es mit der Zugphase weiter, bei der man Karten seines verbliebenen Blattes verwerfen kann, bevor es wieder

GROSSE REICHWEITE Die Aktions-Karte, die wir verwendet haben, erweitert unseren Schlagradius beträchtlich.



LOBBY In der Lobby findet man neben den Spieltischen für ein Einzel-Match auch einen Schalter, an dem man sich für ein Turnier einschreiben kann.

aufgefüllt wird. Wenn der Gegner mit seinem Angriff am Zug ist, kommen die gewürfelten Aktionspunkte für die eigene Abwehr ins Spiel. Hat man eine Abwehr-Karte auf der Hand, so kann man sie nun anwenden – auch diese kostet der Angabe auf der Karte entsprechend Aktionspunkte. Falls man keine Abwehrkarte auf der Hand hat, wird der gegnerische Angriff von der ausgerüsteten Item-Karte aufgefangen. Übersteigen die Angriffspunkte die Gesundheitspunkte der Item-Karte, so wird dem Charakter Energie abgezogen. Das Duell ist beendet, sobald ein Charakter keine Energie mehr hat.

Sicherlich hört sich das Ganze im ersten Augenblick ziemlich verwirrend und kompliziert an. Und in der Tat muss man einiges an Zeit mitbringen, bis man das Kampf-System durchschaut hat. So vergehen gut und gerne ein paar Stunden, ohne dass man wirklich weiß, was man da macht. Mit zunehmender Anzahl an Kämpfen steigt man aber hinter das System und fängt sogar an, die eine oder andere Taktik auszuprobieren. Hierzu bietet das Offline-Spiel die perfekte Möglichkeit.

TOLLE GESCHICHTE

Die Entwickler haben sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen und einen Story-Modus geschaffen, der es sogar wert ist, gespielt zu werden. Nach der aus dem Vorgänger bekannten Charakterwahl – der Spieler kann sich wieder eine ganz individuelle Figur zusammenbasteln – bekommt man die nächste Neuerung zu Gesicht. Man kann sich für zwei vollkommen unterschiedliche Seiten entscheiden. Die Hunter sind die guten Jungs und unterstehen direkt dem Befehl der Prinzipal-Regierung der Pioneer 2. Ihnen stellen sich die Arkz in den Weg, welche die Regierung schädigen wollen, wo es nur geht. Der Spieler entscheidet sich mit seiner Wahl nicht nur für die gute oder böse Seite, sondern auch für die Art des Spielsystems. Fällt die Wahl auf die Hunter, so setzt man in Duellen hauptsächlich Item-Karten ein. Dadurch ist natürlich die Reichweite der Angriffe stark begrenzt und man muss sich viel auf dem Spielfeld bewegen oder Fernwaffen einsetzen. Die Arkz hingegen benutzen Creature-Karten, um dem Gegner ans Leder zu gehen. Diese Spielweise ist im Vergleich zu der der Hunter deutlich schwerer. Es gehört einiges an Geschick und strategischem Können dazu, bis man seine Monster im richtigen Moment einsetzen kann.

TOLLE EFFEKTE Sämtliche Attacken werden mit hübschen Licht- und Partikeleffekten dargestellt.

BEGRÜSSUNG Die Gegner werfen einem oftmals recht schnippische Sticheleien entgegen.

ONLINE-MATCH Während des Duells kann man sich auch noch etwas unterhalten. Vielleicht lenkt's den Gegner ja ab.

ONLINE MAL ANDERS

Auch wenn der Story-Modus mit einer toll in Szene gesetzten Geschichte aufwartet, so ist das Herzstück doch der Online-Modus. Auch hier hat sich viel geändert. Zwar sind die Handhabung und die Struktur gleich geblieben, aber der Schwerpunkt wurde klar in Richtung Wettbewerb verlagert. Es stehen wieder mehrere Schiffe zur Verfügung, welche die Server repräsentieren. Danach entscheidet man sich noch für einen von zehn Blöcken und schon steht man in der Lobby, um sich mit anderen Spielern zu verabreden. Hier stehen drei Möglichkeiten offen. Man kann als Zuschauer an einem Match teilnehmen und sich so von anderen Tricks oder Taktiken abschauen. Steht einem der Sinn nach einem Duell, so nimmt man an einem der zahlreichen Spieltische Platz, die entweder für zwei oder für vier Spieler ausgelegt sind, und wartet, bis sich ein Duellant hinzugesellt. Die letzte Aktion, die man online ausführen kann, ist die Teilnahme an einem Turnier. Hierfür muss man sich einfach nur am Schalter anmelden und entscheiden, ob man alleine spielt oder ein selbst erstelltes Team am Wettbewerb mitmachen lässt. Wenn die Teilnehmerliste komplett ist, tummeln sich insgesamt 32 Spieler bei

SORTIEREN Im Command Center kann man für jeden Charakter mehrere Kartenstapel erstellen.

INFO EINSTIEGSHILFE

Karten-Typen

Vorbei sind die Zeiten, in denen in Echtzeit durch die Gegend gestreunt wurde. Jetzt ist die Ära der Karten angebrochen.

Da *Phantasy Star Online Episode III* durch den Wechsel ins Karten-System vollkommen neue Wege geht, möchten wir euch eine kleine Einstiegshilfe geben und erklären euch die fünf unterschiedlichen Karten-Typen. Die Details jeder Karte könnt ihr mit einem Druck auf die R-Taste einsehen.

1. CHARAKTER-KARTEN:

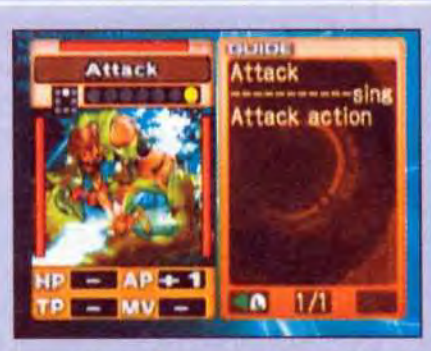
Diese Karten zeigen die Charaktere, die man im Spiel und in Duellen steuert. Auf ihnen werden die HP (Trefferpunkte), die AP (Angriffskraft), die TP (technische Angriffskraft) und der MV (maximaler Bewegungsbereich) angezeigt. In der linken oberen Ecke wird zudem angegeben, in welche Richtung ein Standardangriff geht und welche Reichweite er hat.

2. ITEM-KARTEN:

Die Hunter rüsten sich im Kampf mit Item-Karten aus. Ähnlich wie die Charakter-Karten haben diese auch HP. Fällt der Wert während einer Auseinandersetzung auf null, so wird die Karte zerstört und das Item ist für den Rest des Duells verloren. Item-Karten erhöhen bei Verwendung die AP, TP und den MV des Hauptcharakters um den angegebenen Wert.

3. CREATURE-KARTEN:

Arkz beschwören während einer Auseinandersetzung Creatures, die für den Charakter kämpfen. Ähnlich wie die Charakter- und Item-Karten haben sie HP. Fällt der Wert während eines Kampfes auf null, so wird die Karte zerstört und das Monster ist für den Rest des Duells verloren. Bei den Creatures geben die AP, die TP und der MV den Status des Monsters wieder.



4. AKTIONS-KARTEN:

Diese Karten-Art kann Angriffe oder die Abwehr verändern. Die Benutzung einer solchen Karte kostet die in gelben Punkten angegebenen Aktionspunkte. Es können mehrere Aktions-Karten kombiniert werden, bis eine Combo entsteht. Auch sie haben einen Wert für AP, TP und MV. Diese Zahl kann bei Benutzung zu der des Charakters hinzuaddiert werden.

5. HILFS-KARTEN:

Diese Karten können bei Benutzung einen Einfluss auf den eigenen Charakter, die eigene Gruppe, den Gegner oder auf alle haben. Außerdem kann nur eine Hilfs-Karte pro Charakter-Karte verwendet werden. Wird eine zweite eingesetzt, wird die Wirkung der ersten aufgehoben. Diese besonderen Karten erhält man erst im späteren Verlauf des Spiels.

so einem Turnier. Für manche mag sich das vielleicht nicht gerade prickelnd anhören, aber der Reiz, es mit menschlichen Gegnern aufzunehmen, ist doch recht groß. Genauso groß sind dann die Freude und der Stolz über einen Sieg. Weiterhin sind auch wieder Gespräche in der Lobby möglich.

TECHNISCH WÄRE MEHR DRIN GEWESEN

Grafisch hat sich der Titel nur sehr spärlich verbessert. Die Texturen wirken nicht mehr so matschig wie im Vorgänger, aber das war es dann auch schon. Musikalisch sind grandiose Stücke zu hören, die gut die Atmosphäre unterstreichen. Letztendlich bleibt festzuhalten, dass *Phantasy Star Online Episode III* nicht jedem Fan des Vorgängers empfohlen werden kann, da Sega das Spiel von Grund auf verändert hat. Ich bin eigentlich kein großer Fan von Kartenspielen wie *Yu-Gi-Oh!*, aber der Titel hat mich dennoch überzeugen können. Alle Rollenspieler und *Phantasy Star Online*-Fans mit Mut, etwas Neues auszuprobieren, können zugreifen – nicht zuletzt wegen des sehr gut gelungenen Online-Modus.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga

… mag Strategie-Spiele.

Eines muss man ganz klar sagen: *Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution* ist keine klassische Fortsetzung der Serie. Denn es ist keineswegs ein Rollenspiel: Durch das neue Kartensystem ist *Phantasy Star* zu einem Strategiespiel mutiert. Wer sich damit anfreunden kann, wird schnell feststellen, dass es sich um ein erstklassiges Spiel handelt, das lange fesselt. Insbesondere der tolle neue Story-Modus macht jede Menge Laune. Netterweise darf man ja auch mit ein paar Kumpels im Mehrspieler-Modus zocken, ohne online zu gehen. Auch im Online-Modus machen die Karten-Duelle Spaß, ob er allerdings mehr Spaß macht als bei *Phantasy Star Online: Episode I & II* muss jeder für sich selbst entscheiden. Probe spielen sollte man es auf alle Fälle!

DETAIL-CHECK PHANTASY STAR ONLINE EPISODE III

Kartenspiele werden immer populärer!

Wir vergleichen für euch *Phantasy Star Online III* mit dem sehr erfolgreichen Vorgänger.

PSO III

PSO I & II

FEATURES ★★★★★
Spielsystem: Komplett auf den Kampf mit Karten umgestellt. Die Missionen werden nur noch in Form von Duellen ausgetragen. Dabei sind ebenfalls wieder die Stärken und Schwächen der Charaktere entscheidend. Online ist das Spielprinzip weniger aufwendig als beim Vorgänger.
Charaktere: Die drei Rassen mit vier unterschiedlichen Figuren wurden 1:1 übernommen. Die Stärken und Schwächen der Charaktere wurden lediglich an das Kartenspiel angepasst. Hunter, Ranger und Force.
Steuerung: Wurde sehr gut an das veränderte Spiel- und Kampfsystem angeglichen. Die Kommunikation im Online-Modus mit dem Controller ist allerdings wieder sehr umständlich ausgefallen.

ONLINE-MODUS ★★★★★
Spielarten: In der Lobby kann man entweder ein Einzel-Match 1 gegen 1 oder 2 gegen 2 starten oder einem Duell zuschauen. Außerdem kann man an Turnieren teilnehmen – entweder alleine oder mit einem selbst erstellten Team.
Serverstruktur: Wurde ebenfalls fast 1:1 vom Vorgänger übernommen. Man kann sich erneut für eines von mehreren Schiffen entscheiden, die wiederum in zehn Blöcke unterteilt sind. Treffpunkt ist die Lobby.

TECHNIK ★★★★½
Grafik: Hier haben die Entwickler nur geringfügige Verbesserungen vorgenommen. Die Texturqualität hat etwas zugenommen. Die Umgebungen sehen gut aus.
Sound: Die Musikstücke wurden stark überarbeitet und hören sich deutlich besser an. Sie passen sehr gut zum Geschehen.
Grafik: Die Entwickler haben sich bei der Gestaltung sehr viel Mühe gegeben. Das sieht man dem Titel auch an. Das Design ist sehr gelungen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

FEATURES ★★★★★
Spielsystem: Sämtliche Missionen wurden in Echtzeit-Kämpfen erledigt. Die Kampfweise wurde sehr durch die Stärken und Schwächen des ausgewählten Charakters bestimmt. Trotz der 3D-Umgebungen funktionierte das Spielsystem im Online-Modus immer tadellos.
Charaktere: Es standen drei Rassen mit jeweils vier Figuren zur Auswahl, die sich in den Punkten Nahkampf, Einsatz von Fernwaffen und Magie zum Teil stark unterschieden. Hunter, Ranger und Force.
Steuerung: In den Echtzeit-Umgebungen ließen sich sämtliche Charaktere sehr gut manövrieren. Die Kommunikation im Online-Modus war mit dem Controller sehr umständlich zu bewältigen.

ONLINE-MODUS ★★★★★
Spielarten: In der Lobby konnte man sich zu maximal vier Spieler starken Gruppen zusammentun und an einem Terminal ein neues Spiel eröffnen. Außerdem war es möglich, mit anderen Spielern zu chatten oder Gegenstände auszutauschen.
Serverstruktur: Man hatte die Auswahl aus mehreren Schiffen, welche die Server darstellten. Weiterhin war jedes Schiff in mehrere Blöcke unterteilt. Hatte man sich für einen entschieden, traf man sich in der Lobby.

TECHNIK ★★★★½
Grafik: Teilweise matschige Texturen in den Echtzeit-Umgebungen und wenige Details waren der Grund für eine durchschnittliche Wertung in diesem Bereich.
Sound: Die Musik passte sehr schön zum Geschehen. Allerdings waren keine besonders erwähnenswerten Stücke dabei.
Grafik: Das Charakterdesign und die Gestaltung der Pioneer 2 sind sehr fantasiereich und gehören im Rollenspielbereich zum Besten.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak

… gewöhnt sich dran.

Am Anfang erfasste mich der blanke Horror. „Das ist doch nicht mehr *Phantasy Star* und erst recht kein Rollenspiel mehr!", dachte ich. Aber nach einigen Stunden konnte ich nicht mehr die Finger von *Phantasy Star Online Episode III* lassen. Hat man erst mal den Dreh raus, vermag das Spiel für Stunden an den Bildschirm zu fesseln. Allerdings muss zunächst die harte Eingewöhnungszeit überwunden werden. Danach offenbart sich dem Spieler ein Kartenspiel mit enorm viel Tiefe und Freiraum für die unterschiedlichsten Taktiken. Online kann der Titel ebenfalls wieder überzeugen, auch wenn dem Spiel durch das veränderte Spiel-System ein wenig der Wind aus den Segeln genommen wurde. Löblich ist auch die wiederverwertbare Hunter-Lizenz aus dem Vorgänger.

TEST

PSO III

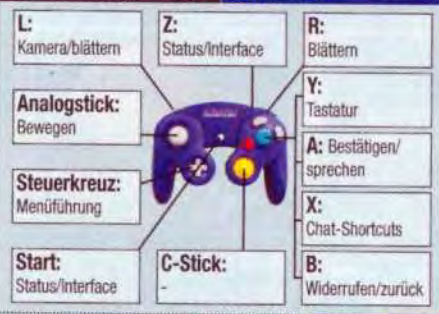
Genre:	Strategie
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Sega
Speichern:	32 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1-32**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ **Verbesserter Story-Modus**
- ⊕ **Anspruchsvolle Kartenspiele**
- ⊕ **Online-Modus**
- ⊖ **Technisch kaum verbessert**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**



„Die Steuerung wurde 1:1 übernommen. Das Chatten mit dem Controller ist immer noch mühselig."

STEUERUNG **80%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	EINZEL
76%	83%	86%

90%

„Völlig umgekrempelter Nachfolger mit **tollem Karten-System** und sehr gutem Online-Modus"

Boktai: The Sun

Ihr werdet es nicht glauben, aber dieses Spiel ist **für Regenwetter völlig ungeeignet!**

Ich bin ein Freund von innovativen Ideen und jedes Mal froh, wenn sich europäische Publisher trauen, auch unkonventionelle Spiele in Deutschland zu veröffentlichen. So auch im Fall von *Boktai: The Sun is in your Hand*, dem neuen Spiel von *Metal Gear Solid*-Schöpfer Hideo Kojima. Schon seit dem letzten Sommer rennen zahlreiche Japaner mit dem Game Boy Advance durch Tokio und versuchen verzweifelt, in den Häuserschluchten ein paar Sonnenstrahlen zu erhaschen. Grund hierfür ist das Action-Adventure *Boktai: The Sun is in your Hand*. Als Nachwuchs-Vampirjäger ist es eure Aufgabe, den blutrünstigen Untoten ihre letzte Lebensenergie zu rauben und sie unschädlich zu machen. Und wie wir alle wissen, haben Vampire grundsätzlich etwas gegen Sonnenlicht. Genau da, wo bei anderen Firmen ideenlose Standardspiele anfangen, beginnt bei Konami die Innovation: Um euch gegen die zahlreichen Monster und Ausgeburten der Hölle zu wehren, benutzt ihr in dem Spiel eure Solargun. Diese besondere Waffe bündelt im wahrsten Sinne des Wortes das Licht der Sonne und richtet es gegen eure Gegner.

INNOVATION PUR

„Sonnenlicht? Wie soll das denn gehen?", werdet ihr euch jetzt fragen. Ganz einfach: Das Modul besitzt eine Foto-Zelle, die sowohl den Winkel als auch die Intensität der eintreffenden Sonnenstrahlen misst. Je stärker die Sonnenstrahlen, desto schneller lädt sich die Waffe wieder auf. Per A-Knopf dürft ihr auch eine Turbolade-Funktion aktivieren, um im Kampf gegen die Unsterblichen nicht wehrlos dazustehen. Wenn die Sonnenenergie verbraucht ist, seid ihr völlig schutzlos. Dies führt dazu, dass sich *Boktai* nachts, bei schlechtem Wetter und in geschlossenen Räumen nur bedingt spielen lässt.
In den toll designten, isometrisch angezeigten Dungeons und Landschaften ist es eure Aufgabe, das lichtscheue Gesindel aufzutreiben und in Särge zu sperren. Anschließend müsst ihr die Kreaturen der Nacht noch mithilfe des sonnenbetriebenen Pile-Drivers ins spielerische Nirwana befördern. Bei zu wenig Sonnenlicht verweigert der Pile-Driver allerdings konsequent den Dienst. Ausgefuchste Spieler werden schnell auf die Idee kommen, im stillen Kämmerlein unter einer 2.000-Watt-Glühbirne zu spielen. Aber denkste! Der Sensor erkennt den kleinen, aber feinen Unterschied zwischen Kunst- und Sonnenlicht. Andererseits schadet zu viel Sonnenenergie eurer Solargun. Wer zu lange in der prallen Sonne spielt, riskiert eine Funktionsstörung, die frühzeitig durch ein blinkendes „Overheating"-Signal angezeigt wird. Aber auch das Spielgeschehen selbst wird von der Sonne beeinflusst: Je mehr Sonne auf den Sensor fällt, desto mehr Licht fällt in den Gebäuden durch die Fenster.
Es gibt aber auch Gegner, die

INFO NACHFOLGER

Hier unsere Ideen für mögliche Nachfolger

Der sonnenabhängige Lichtsensor hat uns gleich zu drei neuen Ideen inspiriert, die *Boktai* auch im Herbst oder Winter spielenswert machen könnten.

RAINDAI: THE RAIN IS IN YOUR LAND
Das erste Spiel mit Regensensor, der aber nicht unter der Dusche funktioniert! Eine Farmsimulation im Stil von *Harvest Moon*. Wenn euer Land zu trocken ist, müsst ihr raus in den Regen, um euer Feld zu bewässern!

WINDAI: THE WIND IS IN YOUR HAIR
Als Gott des Windes kämpft ihr nicht nur gegen Windmühlen, sondern auch gegen Hexen und Drachen. Behilflich ist euch dabei ein kleines Windrad, das am Modul angebracht ist und die Windstärke misst. Dummerweise reagiert das Windrad nicht auf den Luftstrom eines Föns!

SNOWDAI: THE SNOW IS FALLING
Angesiedelt im hohen Norden Europas, kämpft ihr mithilfe einer Snowgun, die durch den integrierten Schneesensor gefüttert wird, gegen skandinavische Lichtgestalten, Yetis und wild gewordene Eskimos. Für alle Wintersportler ein Heidenspaß!

GERETTET Aber welche Rolle spielt die Mondschönheit?

BRUTZEL Ein fieser Obermob wird mit dem Pile-Driver gegrillt.

is in your Hand

bei zu heller Beleuchtung unsichtbar sind. In diesem Fall müsst ihr den Lichteinfall auf den Sensor vermindern. Auf eurem Feldzug gegen die Untoten findet ihr so manche Schatzkiste, die wertvolle Gegenstände beinhaltet: Äpfel, die euch verlorene Energie zurückgeben, Schlüssel, die Türen in den Dungeons öffnen, oder nützliche Updates für eure Solargun. Diese Updates sind bei den unterschiedlichen Angriffsmustern der Gegner Gold wert, da ihr eure Solargun damit um zusätzliche Schussarten aufrüsten könnt, die jeweils für eine andere Art von Gegnern passend sind. Etwas Taktik ist also gefragt. *Boktai* spielt sich rundherum fantastisch – ein brillantes Action-Adventure mit toller Grafik, netter Sounduntermalung, viel Liebe zum Detail und einem Gameplay, das innovativer kaum sein könnte. *Boktai: The Sun is in your Hand* ist ein absoluter Pflichtkauf für alle Game-Boy-Advance-Besitzer!

SASCHA DOWIDAT

NERVIGES PACK Ghouls solltet ihr möglichst aus dem Weg gehen.

ABWECHSLUNGSREICH Die Abschnitte sind sehr unterschiedlich

ENERGIEQUELLE Der Sensor rechts unten zeigt die Stärke der Sonnenstrahlen an.

DETAIL-CHECK BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

Unter der Lupe!

Wir lassen Konamis Innovations-Hammer gegen Nintendos *Golden Sun: Die vergessene Epoche* antreten.

BOKTAI

UMFANG ★★★★½

Story: Als Nachwuchs-Vampirjäger macht ihr euch auf die Jagd, die lichtscheuen Immortals zur Strecke zu bringen. Auf eurer abenteuerlichen Reise rettet ihr außerdem das geheimnisvolle Mondkind.

Spielzeit: Wetterabhängig, 10+ Spielstunden.

Besonderheiten: Lichtsensor, der das Spiel entscheidend beeinflusst. Äußerst innovativ!

GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Optimale Steuerung in der 3D-Perspektive, übersichtliche Menüführung.

Atmosphäre: Etwas düster und jederzeit äußerst spannend – perfekt!

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Übersichtliche isometrische 3D-Ansicht mit tollen Animationen – klasse!

Sound: Gute und abwechslungsreiche Musikstücke, nette Soundeffekte und die Sprachausgabe können überzeugen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Einer der innovativsten Titel der letzten Jahre mit genialem Lichtsensor!

GOLDEN SUN 2

UMFANG ★★★★★

Story: Die Geschichte beginnt dort, wo *Golden Sun* endete. In der Rolle des jungen Felix gilt es erneut die Geheimnisse des Landes zu erforschen und das Feuer der vier Türme zu entfachen.

Spielzeit: Ca. 40+ Spielstunden.

Besonderheiten: Dschinns, kleine Charaktere die ihr mit eurer Spielfigur koppeln könnt.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Sehr einfach und intuitiv, auch der Einsatz von Zaubersprüchen klappt gut.

Atmosphäre: Tolle und fantastische Märchenatmosphäre – *Zelda*-like!

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Brillante und detaillierte Oberwelt mit zahlreichen tollen Effekten – grandios!

Sound: Sehr mystischer und epischer Soundtrack, der toll die Atmosphäre und Stimmung des Spiels unterstützt.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Eines der besten RPGs für den GBA mit toller Technik und spannender Story!

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga hat einen Sonnenbrand.

„Geh doch mal an die frische Luft, du kannst doch nicht die ganze Zeit vor dem Ding hängen! Du kriegst noch viereckige Augen!" Welcher Jugendliche kennt die meist nervigen, aber nicht immer zu Unrecht gesprochenen Worte seiner Mutter nicht? Das Tolle an *Boktai* ist, dass man an die frische Luft muss, um seinem Hobby zu frönen. Stubenhocker werden den letzten Endgegner gar nicht erst zu Gesicht bekommen. *Boktai – The Sun is in your Hand* ist ein herrlich innovatives Spiel. Es spielt sich wie eine Mischung aus *Golden Sun* und *Castlevania*, der einzigartige Solar-Sensor gibt dem Titel eine ganz individuelle spielerische Tiefe mit ganz neuen Rätseln. Gleichzeitig ist dies aber auch der einzige wirkliche Kritikpunkt an *Boktai*. Wenn ihr gerade mal kein Sonnenlicht zur Verfügung habt, dann könnt ihr *Boktai* nicht vernünftig spielen. Wen es nicht nervt, für ein Videospiel vor die Haustür zu gehen, der sollte *Boktai* unbedingt mal Probe spielen. Aber Vorsicht! Nicht, dass ihr euch in der prallen Frühlingssonne noch einen Sonnenbrand holt!

TEST

BOKTAI: THE SUN IS ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	Batterie
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Internet:	www.konami-europe.com
Spieler: 2	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 45,-

- ⊕ Innovation pur!
- ⊕ Geniales Action-Adventure
- ⊕ Mit Licht-Sensor
- ⊖ Bedingt spielbar

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Tolle und sehr eingängige Steuerung, welche die Vampirjagd zum Genuss werden lässt."

STEUERUNG 86%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	75%	75%	88%

„Sehr innovatives und grandioses Action-Adventure **mit genialem Lichtsensor!"**

F-Zero GP Legend

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Captain Falcon rauscht wieder auf den Handheld!

Zwei Jahre musstet ihr auf die Rückkehr von Captain Falcon warten. Nintendo gab sich jedoch sichtlich Mühe, eure Geduld gebührend zu belohnen. In puncto Grafik könnt ihr euch erneut auf knallbunte, detaillierte Strecken freuen. Den Hintergründen mangelt es jedoch immer noch ein wenig an Details. Aufgrund des immensen Tempos fällt das aber eigentlich kaum ins Gewicht.

NIX FÜR RENNSPIEL-EINSTEIGER

Auch die Gleiter sehen toll aus und was noch wichtiger ist: Sie lassen sich absolut genial steuern. Ob Geraden, 90°-Biegungen oder gar Haarnadelkurven, die Miniflitzer reagieren wie gewohnt äußerst flink. Und eine perfekte Fahrphysik ist hier auch dringend vonnöten. Die speedigen Mini-Rennsemmeln lassen sich anfangs zwar selbst von ungeübten Fahrern manövrieren, in höheren Klassen verlangen sie aber nach erfahrenen Piloten. Wer mit Bleifuß fährt und denkt, mit permanent aktiviertem Boost sei alles gebongt, wird durch urplötzlich auftauchende Schikanen wie Sprungschanzen oder Minen jäh ausgebremst.

Nun zum Wichtigsten: Euch erwartet ein nagelneuer Story-Modus mit 40 Missionen, der leicht an *F-Zero GX* (GameCube) erinnert. Anfangs müsst ihr zwar lediglich mit einem Fahrer vorlieb nehmen, bei Erfolg lassen sich aber noch zahlreiche weitere freischalten. Im Anschluss an ein Rennen berichtet euch jeder von ihnen durch eingeblendete Cut-Scenes im Anime-Style von seinen individuellen Erlebnissen, was die schweißtreibende Hetzjagd noch einen Tick interessanter gestaltet. Im Zero-Modus erwarten euch 48 spannende Mini-Challenges, in denen sich alles um Kurventechniken, das Ausnutzen der Beschleunigungsstreifen und das Meistern von Schikanen dreht. Das Herzstück des Spiels ist aber natürlich der Grand-Prix-Modus.

SCHNELL, SCHNELLER, GP LEGEND

Zwar stehen unterschiedliche Schwierigkeitsstufen zur Auswahl, allerdings wird euch hier nichts geschenkt. Für Anfänger ist deshalb der Time-Attack-Modus die erste Anlaufstelle. Dort lässt es sich wunderbar auf allen Parcours trainieren. Solltet ihr also auf der Suche nach einem gelungenen Hosentaschen-Racer sein, dann merkt euch unbedingt den Erscheinungstermin von *F-Zero GP Legend* vor!

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer
hat zu wenig PS unter der Haube.

Jedes Mal, wenn ich ein Spiel zocke, in dem die Geschwindigkeit genial rüberkommt, nervt mich auf einmal mein eigenes Auto ohne Ende! Na ja, egal … *F-Zero GP Legend* kann ich jedenfalls allen Speed-Fanatikern nur empfehlen! Die Gleiter lassen sich wirklich grandios steuern, die Grafik ist (bis auf einige Hintergründe) ein Augenschmaus und der Sound tut wie gewohnt ein Übriges. Wenn man den eigenen GBA an die Handhelds von bis zu drei Kumpels anstöpselt, macht die Highspeed-Jagd natürlich umso mehr Spaß. Rennspieleinsteiger sollten jedoch erst mit einem anderen Racer üben, in höheren Klassen wird's nämlich ziemlich haarig.

TEST
F-ZERO GP LEGEND

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.nintendo-europe.de
Spieler: 1-4 (1 Modul)	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: 4. Juni	Preis: Ca. € 40,-

- ⊕ Super Steuerung
- ⊕ Tolles Geschwindigkeitsgefühl
- ⊕ Schöne Texturen
- ⊖ Hintergründe verbesserungsfähig

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Nicht viele Rennspiele glänzen mit agilen Flitzern und einer absolut praktischen Tastenbelegung."

STEUERUNG 90%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
86%	82%	86%	84%

„Geniales Rennspiel mit **super Steuerung**. In höheren Klassen wird's aber schwierig."

LONELY CREATURE Wenn die Gegner hordenweise auftauchen, braucht man flinke Finger.

GROSSREINEMACHEN Die Stages dürft ihr sogar mit einer Kettensäge säubern.

KEINE PANZERUNG Jetzt ist Vorsicht geboten!

TOLLE OPTIK?! Blutbad ade, Pixelbad juchhe.

Serious Sam Advance

Action nonstop: Mit Sam dürft ihr ballern **bis zum Abwinken.**

Ihr steht unheimlich darauf, zahllose widerwärtige Kreaturen ins Jenseits zu befördern? Dann hält Take 2 die richtige Kost für euch parat. In *Serious Sam Advance* geht es – genau wie in *Serious Sam: Next Encounter* – nur um eines: Ballern bis zum Umfallen! Eine Story ist in einem solchen Spiel eigentlich vollkommen überflüssig. Wen es dennoch interessiert: In Sams Rolle reist ihr mithilfe einer Zeitmaschine ins alte Rom und nach Ägypten, um den finsteren Mental aus dem Weg zu räumen. Zuvor gilt es jedoch, zahlreichen seiner Schergen das Licht auszublasen. Bis ihr dem Oberbösewicht von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht, müsst ihr insgesamt zwölf Levels von allerlei düsteren Kreaturen säubern. Mit zehn verschiedenen Waffen – angefangen bei einer stinknormalen Pistole über eine doppelläufige Schrotflinte bis hin zur Kettensäge – versucht ihr, Sams Haut zu retten.

NIX FÜR ANFÄNGER

Obgleich zu Beginn drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl stehen, gestaltet sich dieses Vorhaben aber gar nicht so einfach. Zum einen, weil die stinkige Brut meist hordenweise auf euch einstürmt, und zum anderen, weil die Steuerung leider nicht so präzise funktioniert, wie es man sich wünschen würde. Ihr werdet öfter in starke Bedrängnis geraten, als euch lieb ist. Dafür könnt ihr in derartigen Situationen das nervige Gesocks häufig aus der Nähe betrachten. Dummerweise ist dies auch schon der zweite Knackpunkt. Von einem guten Ego-Shooter wünscht man sich schließlich auch eine tolle Optik. In *Serious Sam Advance* werden euch aber häufig die Pixel nur so um die Ohren fliegen. Die Framerate ist leider ebenfalls alles andere als stabil. Dennoch wird man als beinharter Ego-Shooter-Fan an diesem Spiel seine Freude haben. Die ersten Levels machen vor lauter „Yeah, ich mach euch alle platt!" nämlich unerwartet viel Spaß und man stört sich (noch) nicht an dem kargen Leveldesign. Sobald man einige Male ins Gras gebissen hat, fängt man jedoch an, sich über die ab und an ungünstig verteilten Rücksetzpunkte zu ärgern. Soundtechnisch sticht das Spiel zwar ebenfalls nicht aus der Masse heraus, aber Ballerfreaks werden damit dennoch einige vergnügliche Stunden verbringen. Wer will, kann der üblen Brut übrigens auch mit bis zu drei Freunden zu Leibe rücken.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer

„Serious Kerschtl" knallt alle wech.

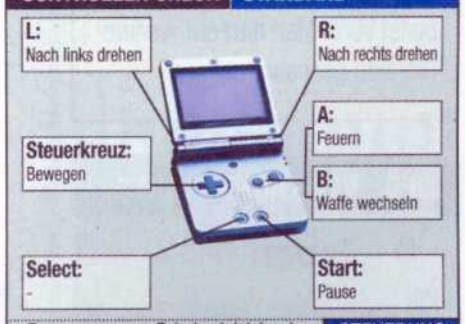
An *Serious Sam Advance* gibt es viel zu meckern … und trotzdem bin ich mit Vergnügen durch die Levels gestreift und habe dabei sämtliche Störenfriede beseitigt. Das Hirn zur Abwechslung mal auf Leerlauf zu schalten, macht schließlich auch ab und an Spaß. Und dafür ist dieses Spiel genau das Richtige! Allerdings darf man sich nicht allzu sehr darüber ärgern, wenn man einige Passagen des Öfteren wiederholen muss. Ehrgeizige Naturen lassen sich dadurch aber nicht abschrecken und versuchen, die Stage so schnell wie möglich zu reinigen. Am wenigsten anfreunden konnte ich mich jedoch mit der Steuerung. Nichtsdestotrotz: Mir gefällt's …irgendwie.

TEST
SERIOUS SAM ADVANCE

Genre:	Bewertung
Hersteller:	Take 2 Interactive
Entwickler:	Climax Studios
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.take2.de**	
Spieler **1-4 (4 Module)**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 30,-**

- ⊕ Actionreiche Ballerorgie
- ⊕ Fette Waffen
- ⊖ Zu pixelig
- ⊖ Instabile Framerate

CONTROLLER CHECK **STANDARD**



„Zu ungenau, um Feinde zielsicher ins Visier zu nehmen. Die Waffen lassen sich jedoch rasch wechseln."

STEUERUNG **69%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
69%	65%	**72%**	70%

„Ballern **macht Spaß**, für Einsteiger ist dieses Spiel aber nicht empfehlenswert."

IMPORT NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN

Warren Harrod berichtet.

Neues Capcom-Studio

Capcom hat die Gründung eines brandneuen Tochter-Entwicklerstudios angekündigt. Bei der Namensgebung ist die Wahl auf die klangvolle Formulierung Clover Studio gefallen. Die 64 Angestellten stammen zum Teil aus der Hauptprogrammierstätte von Capcom und waren unter anderem schon für die Entwicklung von *Devil May Cry*, *Resident Evil*, *Viewtiful Joe* und *Reverse Judgement* verantwortlich. Das Studio nimmt seine Arbeit zum 1. Juli auf. Präsident der neuen kreativen Schmiede wird Atsushi Inaba sein, der vorher schon Producer der No.-4-Entwicklergruppe bei Capcom war. Auch Shinji Mikami, Producer von *Resident Evil* und *Devil May Cry*, und Hideki Kamiya, der Producer von *Viewtiful Joe*, werden ins Clover Studio wechseln. Der erste große Titel der Clover Studios wird *Viewtiful Joe 2* sein, an dem seit einiger Zeit mit Hochdruck gearbeitet wird. Man darf auf weitere Projekte gespannt sein.

INFO VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. The Legend of Zelda: The Four ...
2. Mobile Suit Gundam
3. Custom Robo Battle Revolution
4. Metal Gear Solid: The Twin ...
5. Puyo Puyo Fever

GAME BOY ADVANCE

1. Dragon Ball Z: Muku Tougeki
2. Full Metal Alchemist
3. Pokémon Fire Red/Leaf Green
4. Famicom Mini Super Mario Bros.
5. Bobobou Boubobo

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

Final Fantasy I & II

ROLLENSPIEL Zurück zu den RPG-Wurzeln

Die glorreichen ersten *Final Fantasy*-Teile erleben ihre Renaissance auf einer Nintendo-Konsole – dieses Mal auf dem GBA. Vor ganzen 17 Jahren erschienen die ersten beiden Teile für das Nintendo Famicom und haben somit schon einige Jahre auf dem Buckel. Jedoch stellen die Remakes mehr als nur eine simple Portierung dar. *Final Fantasy I* beinhaltet nun einen exklusiven Dungeon, der sich Soul of Chaos nennt. In diesem Extra-Dungeon wird das Umfeld jedes Mal aufs Neue zufällig generiert. Außerdem bekommt man es mit Monstern zu tun, die eigentlich erst in *Final Fantasy III* bzw. *IV* erschienen sind. Neben den neuen unterschiedlichen Bereichen, in denen man sich als Forscher versuchen kann, hat man auch die Chance, seltene Gegenstände zu finden, die im übrigen Spiel gar nicht vorkommen. Der zweite Teil wartet mit einer exklusiven Geschichte auf, welche die Entwickler „Soul of Rebirth" genannt haben. Hier erhält der Spieler die Möglichkeit, nach dem ersten Durchspielen die Seelen von den Kämpfern einzusammeln, die während des Einsatzes gestorben sind. Mit ihnen kann man eine neue Party gründen und die Geschichte erneut in Angriff nehmen. Zwar werden bei Soul of Rebirth die gleichen Umgebungen benutzt, allerdings mit einer komplett neuen Hintergrundgeschichte. **(uc)**

Hersteller: Square Enix
Internet: www.square-enix.co.jp
Termin: Juli (Japan)

1. EISIGER KAMPF In dieser unwirtlichen Umgebung müssen ebenfalls Kämpfe ausgetragen werden.

2. DIALOGE Final Fantasy II hat nach dem ersten Durchspielen eine komplett neue Story zu bieten.

3. AUSGEGLICHEN Ob die Kämpfer gegen diese finsteren Gestalten eine Chance haben?

NEWSTICKER

+++ ADVANCE COMICS Mithilfe des Advance Movie Adapters von am3 kann man bald Mangas auf dem GBA lesen. Die Knöpfe des Handheld werden zum Umblättern der Seiten und zum Heranzoomen einzelner Szenen verwendet. Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist der Sommer. **+++ ZWEITE FAMICOM-MINI-SERIE** Nach dem unglaublichen Erfolg der ersten Serie wird Nintendo nun eine zweite Sammlung auf den Markt bringen. Erscheinen werden die nächsten zehn Titel am 21. Mai. Mit von der Partie sind: *Mario Brothers*, *Kurukuru Land*, *Balloon Fight*, *Wrecking Crew*, *Dr. Mario*, *Twin Bee*, *Ganbare Goemon*, *Ghouls & Ghosts*, *Dig Dug* und *Adventure Island*. **+++ OLDIE-SCHÄTZE** 21 emulierte Automaten-Klassiker für rund 20 Dollar soll *Midway Arcade Treasures 2* dem GameCube bescheren. Mit dabei sind Atari-Perlen wie *Gauntlet 2*, *Hard Drivin'* oder

The Urbz

STRATEGIE Sims in the City

AUFGESTYLT Die Jugend von heute: Hauptsache cool drauf und nett anzusehen.

Gegen die Lifestyle- und Image-Geilheit der Bewohner der simulierten Großstadt sind die alten Sims die reinsten Spießer. *Urbz* ist nicht gerade dazu geeignet, philosophische Fragen nach dem Sinn des Lebens zu beantworten: Hier dreht sich alles darum, ein cooles Image aufzubauen. Dazu braucht man zum Beispiel trendige Klamotten, die bekanntermaßen Geld kosten, welches man in neun verschiedenen Karrierezweigen verdient. Im Gegensatz zu *Sims* habt ihr bei *Urbz* 24 Stunden am Tag Kontrolle über eure Schützlinge und bestreitet die Arbeitszeit als Mini-Games. Beförderungen im Job schalten auch zusätzliche soziale Interaktionen frei. Die Designer versprechen interessante Verknüpfungen: Tritt man zum Beispiel mit einem miesen Hygiene-Wert bei der Arbeit im Sushi-Restaurant an, werden die Fressalien dadurch verschmutzt, die Gäste krank und die Karriereaussichten fragwürdig. Die Befriedigung der Bedürfnisse soll insgesamt weniger zeitaufwendig sein als bei den Sims. Der schöne Schein wird auf dem GameCube in einer adäquat hochglänzenden Grafik-Engine inszeniert. Für die Game-Boy-Advance-Version verspricht Electronic Arts massig Link-Optionen, zum Beispiel, um Objekte zwischen zwei Spielständen zu tauschen oder gleichzeitig Mini-Games zu bestreiten. **(hl)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.urbzsims.com
Termin: November (USA)

ZENTRALE LAGE Endlich mal ein schillernder Kontrast zur Vorort-Eigenheim-Idylle der Sims.

KLEINSTADT Die Game-Boy-Advance-Version spielt sinnigerweise in „Miniopolis".

Shark Tale

ACTION Dreamworks geht zu den Fischen.

Nach Pixar's Animationsmeisterwerk *Findet Nemo* bringt nun ihr schärfster Konkurrent Dreamworks mit *Shark Tale* im kommenden Herbst einen Film in die US-Kinos, bei dem ebenfalls computeranimierte Fische im Mittelpunkt stehen. Damit enden aber auch schon die Ähnlichkeiten, denn *Shark Tale* ist eher eine Mafia-Krimikomödie. Hier gerät ein (im wahrsten Sinne des Wortes) kleiner Fisch namens Oscar in einen Haifisch-Bandenkrieg, nachdem er für das Ableben eines verflossenen Familienmitglieds verantwortlich gemacht wird. Activision arbeitet am offiziellen Spiel zum Film, das sich mit seinem Gameplay-Mischmasch eher an Einsteiger und jüngere Fans richtet. In über 25 Missionen gibt es zum Beispiel Rennen, Prügeleien und Rhythmus-Spiele, zentraler Schauplatz ist die „hippe, städtische Unterwasser-Szene" von Reef City. Neben der GameCube-Version soll auch ein GBA-Ableger gelaicht werden. **(hl)**

HAI-KLE MISSION Oscar schwimmt um sein Leben.

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: November (USA)

Championship Sprint. Die US-Veröffentlichung ist für den Herbst geplant. +++ **TOKYO GAME SHOW 2004** Dieses Jahr wird das größte Messe-Ereignis in Japan vom 24. bis zum 26. September stattfinden. Über die Präsenz von Nintendo oder einem anderen Hersteller ist bislang wenig bekannt. +++ **JOY SPOT AUSGEBAUT** Bis jetzt hat nur ein einziges Spiel den Download-Service für GBA-Besitzer unterstützt. Seit dem 1. Mai ist nun auch *Mario Golf Advance Tour* verfügbar und hält speziellen Inhalt für Konsumenten bereit. +++ **MINUS-FAKTOR** Noch eine Arbeitsniederlegung im Spieleentwicklungs-Sektor: Factor 5 (Rogue Squadron) macht keine weiteren GameCube-Titel mehr. Das unabhängige Entwicklerteam beschäftigt sich schon mit der nächsten Konsolengeneration, Projekte für Nintendo DS oder den GameCube-Nachfolger werden nicht ausgeschlossen. +++

AKTUELLES | **AUS AMERIKA**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Mobilspiele für viele

Der größte Spiele-Publisher der Welt hat gesprochen: Ende April veröffentlichte Electronic Arts seine gesammelten Zahlen für das am 31. März 2004 abgelaufene Geschäftsjahr. Dabei versorgte man die Investoren nicht nur mit imposanten Zahlen (2,96 Millarden Dollar Umsatz, 577 Millionen Dollar Gewinn), sondern gab auch Auskunft zur Politik bei den kommenden Mobilspiel-Systemen. Nintendo wird dabei von den Machern bedeutender Hit-Serien nicht vergessen. Offiziell kündigte Electronic Arts an, das neue, portable System Nintendo DS mit Spielen zu unterstützen, ohne dabei Namen und Termine zu nennen. Großes Aufatmen bei allen, die beim Software-Angebot für den Nintendo DS eine relativ einsame Unterstützung seitens Nintendo befürchtet hatten. Dass EA an den Erfolg des DS glaubt, dürfte auch Signalwirkung für andere Third-Party-Spieleanbieter haben. Der Schatten von Sonys angekündigtem Handheld-Konkurrenten PSP wird freilich auch nicht kürzer – ganz im Gegenteil. Electronic Arts will bis Ende März 2005 vier bis sechs PSP-Titel veröffentlichen und Geschäftsführer Larry Probst traut dem Neuling zu, „irgendwann in der Zukunft" einmal so groß wie der Game Boy zu werden. Konkurrenz belebt ja bekanntlich das Geschäft. Eine genauere Nintendo DS-Spiele-Vorhersage können wir in der nächsten Ausgabe machen.

INFO | **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE

1. Pokémon Colosseum
2. Metal Gear Solid: The Twin ...
3. Mario Kart: Double Dash!!
4. Harvest Moon: A Wonderful Life
5. Final Fantasy: Crystal Chronicles

GAME BOY ADVANCE

1. Super Mario Bros. 3
2. Metroid Zero Mission
3. Pokémon Rubin
4. Pokémon Saphir
5. Yu-Gi-Oh! WC 2004

IMPORT NEWS

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Erscheint demnächst:

Wario World	27. Mai
Legend of Golfer	17. Juni
Donkey Konga Disk 2	1. Juli
Croke	8. Juli
Real Powerful Pro-Baseball 11	15. Juli
GPX Cyber Formula	Juli
Virtua Fighter Cyber Generation	Juli
Mario Story 2	Sommer
Harvest Moon for Girls	Sommer
Digimon Battle Chronicle	Sommer

GAME BOY ADVANCE

Erscheint demnächst:

Famicom Mini 2nd Series Mario Brothers	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Kurukuru Land	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Balloon Fight	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Wrecking Crew	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Dr. Mario	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Twin Bee	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Ganbare Goemon	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Ghouls & Ghosts	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Dig Dug	21. Mai
Famicom Mini 2nd Series Adventure Island	21. Mai
Mario vs. Donkey Kong	10. Juni
Sonic Advance 3	17. Juni
Dragon Quest Monsters 3	24. Juni
Super Donkey Kong 2	1. Juli
Bokura No Taiyou 2	22. Juli
Croke! 4	22. Juli
Puyo Puyo Fever	24. Juli
Final Fantasy I & II	Juli
Digimon Racing	Sommer
Metal Slug Advance	Sommer
Legendz	Sommer
Kingdom Hearts	Sommer

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Bomberman Jetters	5. April
WarioWare, Inc. – Mega Party Game$	5. April
Serious Sam: Next Encounter	3. Mai
Shrek 2	3. Mai
Future Tactics	4. Mai
Pool Paradise	4. Mai
Custom Robo	10. Mai
Carmen Sandiego	11. Mai

Erscheint demnächst:

Harry Potter: Azkaban	2. Juni
Legend of Zelda: Four Swords	7. Juni
Ribbit King	8. Juni
Room Zoom	8. Juni
Rainbow Six 3	15. Juni
Mega Man Anniversary Collection	22. Juni
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	25. Juni
Spider-Man: The Movie 2	28. Juni
NCAA Football 2005	12. Juli
World Championship Pool 2004	13. Juli
Tales of Symphonia	13. Juli
Puyo Pop Fever	20. Juli
Catwoman	21. Juli

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Bejeweled	1. April
Home on the Range	6. April
Serious Sam Advance	16. April
Ten Pin Alley 2	19. April
Shining Soul 2	20. April
Shrek 2	4. Mai
Super Collapse 2	4. Mai
Van Helsing	7. Mai

Erscheint demnächst:

Mario vs. Donkey Kong	24. Mai
Sonic Advance 3	24. Mai
Ice Nine	25. Mai
River City Ransom	25. Mai
Ultimate Card Games	28. Mai
Crash Bandicoot Purple	1. Juni
Duel Masters	1. Juni
Spyro Orange	1. Juni
Harry Potter: Azkaban	2. Juni
Classic NES Series: Bomberman	7. Juni
Classic NES Series: Donkey Kong	7. Juni
Classic NES Series: Excitebike	7. Juni
Classic NES Series: Ice Climber	7. Juni
Classic NES Series: Legend of Zelda	7. Juni
Classic NES Series: Pac-Man	7. Juni
Classic NES Series: Super Mario Bros.	7. Juni
Classic NES Series: Xevious	7. Juni
Shining Force	8. Juni
Sabre Wulf	14. Juni
Double Dragon	15. Juni
Mario Golf: Advance Tour	21. Juni
Mega-Man Battle Network 4	28. Juni
Spider-Man: The Movie 2	28. Juni
CT Special Forces 2	29. Juni
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction	29. Juni
Hamtaro 4	1. Juli
Kim Possible 2	6. Juli
Dragonball Z: Supersonic Warriors	29. Juni

Legend of Golfer

SPORT Konkurrenz für Mario auf dem Golfplatz

Die Seta Corp. produzierte in der Vergangenheit bereits zahlreiche Golf-Spiele. Nun hat sich der Spieleentwickler mit Nintendo zusammengetan und tüftelt auch gleich an einem brandneuen Golf-Titel für den GameCube. Im krassen Gegensatz zu Mario Golf, das ja bekanntermaßen weder echte Golfer noch Kurse zu bieten hat, wird bei Legend of Golfer Realismus ganz groß geschrieben. Nicht nur real existierende Golfplätze, sondern auch das gesamte Golfer-Regelwerk wird seinen Weg ins Spiel finden. Legend of Golfer wird für vier Spieler ausgelegt sein und umfasst neun Kurse. Der Championship-Modus bietet dem Spieler die Gelegenheit, seinen ganz persönlichen Charakter zu kreieren und ihn im Laufe der Zeit weiterzuentwickeln. In einem virtuellen Jahr kann man an diversen Wettbewerben teilnehmen und seinem Charakter dabei zusehen, wie er nach und nach immer stärker wird. Außerdem wird es einige besondere Rivalen geben, die einem das Leben schwer machen. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.seta.co.jp
Termin: Winter (Japan)

TRÜBE SUPPE Hier hat es der Spieler nicht gerade leicht, den Ball gut zu platzieren.

Def Jam: Fight for New York

WRESTLING Hip-Hopper als Prügel-Klopper

Der Nachfolger zum Prügelspiel *Def Jam Vendetta* wird größtenteils auf die Straße verlagert. In *Fight for New York* steigen rund 40 Promis nicht nur in den Ring, sondern fügen sich auch an Schauplätzen wie schummerigen Gassen oder verlassenen U-Bahnhöfen gegenseitig Körperverletzungen zu. Das enthusiastische Publikum greift schon mal ins Geschehen ein und schubst matte Kämpfer zurück oder verteilt Flaschen. Fünf verschiedene Kampfstile mit einer Vielzahl von spezifischen Techniken sollen für mehr Abwechslung sorgen. Dadurch will *Def Jam: Fight for New York* spielerisch aus der Wrestling-Ecke heraustreten. Den Kampf um Gunst und Ansehen in der Straßengang-Szene bestreitet ihr im Story-Modus mit einem selbst gebastelten Charakter, dessen Aussehen und Kampfstilvorlieben einstellbar sind. Beim Juwelier und im Klamottenladen stylt man seinen Kämpfer, im Fitness-Studio lehrt Henry Rollins neue Techniken. Und die werdet ihr auch benötigen, wenn ihr gegen Hip-Hop-Schwergewichtler wie Busta Rhymes, Ludacris, Sean Paul und Snoop Dogg antretet. **(hl)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.defjam.ea.com
Termin: September (USA)

STREET FIGHTING MAN Erregung öffentlichen Ärgernisses in der Straßengang-Szene von New York.

WER SCHÖN SEIN WILL, MUSS LEIDEN Zweckmäßigkeit spielt bei den Outfits eine untergeordnete Rolle.

ABO-ANGEBOT ANZEIGE

Gaming with Style!

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann unter diesen **coolen Gamer-Shirts** sein kostenloses Dankeschön wählen.

Sick City
Ihr könnt von Verfolgungsjagden, Schießereien und heißen Frauen nicht genug bekommen? Jetzt auch zum Tragen auf beigem T-Shirt mit braunen Bündchen – ganz im Stil der Seventies rockt ihr mit diesem Shirt jede Party.

Consolero
Im königlichen Spanish-Style zeigt man doch gerne, dass der wahre Konsolen-Meister in einem steckt. Majestätisch und stilvoll mit gelbem Druck auf dezent olive-farbenem T-Shirt kann der Sommer losgehen!

PadMan
Du willst die Finger nicht von deinem Control-Pad lassen? Mit diesem Shirt kannst du dich endlich ohne Entzugserscheinungen unter die Leute mischen. Extra sportlich und frisch aus sonnig gelbem Textil.

GamersWear©
Your E-Sport Outfitter!

Weitere Infos unter
www.GamersWear.com

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

☐ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/12 Ausg. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/12 Ausg.; Österreich € 41,60/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:

☐ T-Shirt „Sick City" Gr. L (Art.-Nr. 002472)
☐ T-Shirt „Consolero" Gr. L (Art.-Nr. 002473)
☐ T-Shirt „PadMan" Gr. L (Art.-Nr. 002474)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 09

Pikmin 2

Nach fast zwei Jahren des Wartens heißt es endlich wieder: **Ab in die Botanik!**

Pikmin war Mitte 2002 einer der Überraschungshits für den GameCube und konnte rund um den Globus Strategiefans und leidenschaftliche Spieler gleichermaßen begeistern. In Japan ist seit kurzem der zweite Teil erhältlich. Aus diesem Anlass präsentieren wir euch natürlich einen Import-Test. Eingeleitet wird das Spiel durch eine sehr schöne und hochwertige Rendersequenz, in welcher die Ursache für den erneuten Besuch Olimars auf dem Pikmin-Planeten erläutert wird. So banal, wie sich das auch anhören mag, aber der einzige Grund für seine Reise ist Geld. Ja, auch Olimar und sein Unternehmen unterliegen den knallharten Regeln der freien Marktwirtschaft und muss von irgendwas leben. Nach einer Pfändung muss Olimar 10.000 Währungseinheiten zusammenkratzen, um wieder an sein Raumschiff zu gelangen. Und wo könnte das besser gehen als auf dem Pikmin-Planeten?

START NACH HARTER LANDUNG

Nach einer ziemlich harten Landung werden Olimar und sein Kollege Louie erst einmal getrennt. Olimar kennt den Planeten ja bereits und findet sich sofort zurecht. Louie landet an einer völlig anderen Stelle und weiß zunächst gar nicht, was er mit den seltsam anmutenden Pflanzenköpfen machen soll. In einer „Trainingseinheit" wird ihm – und somit auch dem Spieler – die Steuerung erklärt, die etwas erweitert wurde. Kenner des Vorgängers werden sich aber sofort heimisch fühlen. Eine der am deutlichsten erkennbaren Änderungen ist das entfallene Zeitlimit von 30 Tagen. Nun kann man sich so viel Zeit nehmen, wie man möchte. Die Suche findet in vier unterschiedlichen Umgebungen statt, die in Sachen Abwechslungsreichtum und fantasievoller Gestaltung dem Vorgänger auf jeden Fall das Wasser reichen können. Da man zu Beginn des Spiels noch nicht über alle Pikmin-Arten verfügt, sind viele Teile der Levels zunächst verschlossen. Das ändert sich aber im Verlauf der Suche nach den unterschiedlichsten Gegenständen. Diese sind zum Teil auf der Oberfläche der Areale zu finden. Unter der Erde entdeckt man jedoch

Fortsetzung auf Seite 68

UNTERGRUND Über diese Öffnungen kommt man zu den unterirdischen Dungeons.

FOTOREALISTISCH Die Objekte, wie dieses alte Game & Watch, sehen einfach umwerfend aus.

PECIAL Wenn die rote pezialfähigkeit gezündet ird, geben die Pikmin so chtig Gas.

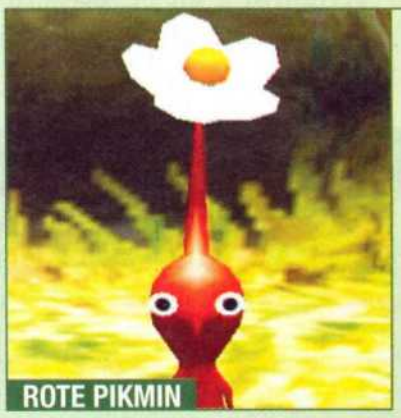
ARCHÄOLOGEN Die weißen Pikmin fördern Erstaunliches zutage. Die Anzeige rechts unten hilft dabei.

INFO PFLANZEN-LEXIKON

Artenreichtum

Da die kleinen Pflanzenköpfe eigentlich die ganze Arbeit in *Pikmin 2* an der Backe haben, wollen wir sie euch hier etwas genauer vorstellen.

Was wären Olimar und Louie ohne die Pikmin?! Richtig, total verloren. Aber zum Glück gehen die kleinen, gutmütigen Pflanzenwesen mit ihnen durch dick und dünn und erledigen jede Menge Aufgaben. Wir zeigen euch, welche Pikmin den beiden hilfreich zur Seite stehen und welche spezifischen Fähigkeiten sie haben.



ROTE PIKMIN

Diese kleinen Kerle sind schon aus dem Vorgänger bekannt. Sie sind gegen Feuer immun und sind deshalb die erste Wahl bei feurigen Angelegenheiten. Allerdings sollten sie nicht mit Wasser, Elektrizität oder Gas in Berührung kommen. Weiterhin sind sie die perfekte Grundlage zur Produktion von weißen oder lila Pikmin.

GELBE PIKMIN

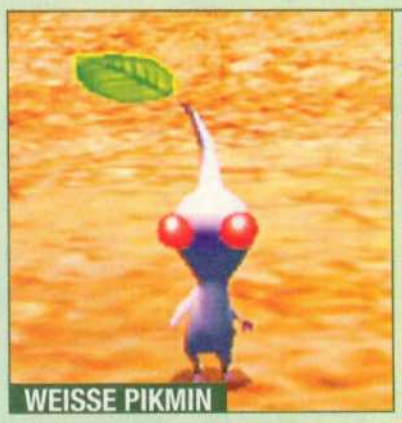
Auch diese kamen schon in Teil 1 vor. Sie fliegen wesentlich höher als die anderen Pikmin und sind somit für luftige Aufgaben sehr gut geeignet. Außerdem sind sie gegen Strom immun und können elektrisierte Tore zerstören. Auf Wasser, Gas und Feuer reagieren sie aber sehr allergisch, weshalb Vorsicht geboten ist.

BLAUE PIKMIN

Auch diese Art der Pikmin gab es bereits im ersten Teil. Sie sind vorzüglich für Aufgaben im Wasser geeignet. Allerdings muss man erst einige Stunden spielen, bis sie verfügbar sind. Aufgrund ihrer Liebe zum kühlen Nass sollten sie Feuer, Elektrizität und Gas meiden, sonst hat das üble Konsequenzen. Und das wollen wir doch nicht.

LILA PIKMIN

Diese Sumo-Variante ist zehnmal so schwer wie normale Pikmin. Wenn sie auf dem Boden aufschlagen, werden Gegner durch die Wucht umgeworfen. Die lila Pikmin entstehen durch die Umwandlung von roten Pikmin an lila Blumen. Sie können auch zehnmal so viel tragen wie herkömmliche Helfer.



WEISSE PIKMIN

Der zweite Neuzugang kann vergrabene Gegenstände ausbuddeln. Die Anzeige in der rechten, unteren Ecke zeigt an, wo sich ein solcher befindet. Auch sie sind vor der Umwandlung an weißen Blumen rote Pikmin. Gas macht ihnen nichts aus, weshalb sie als Einzige in Gas gehüllte Tore und Gasfontänen zerstören können.

Fortsetzung von Seite 66

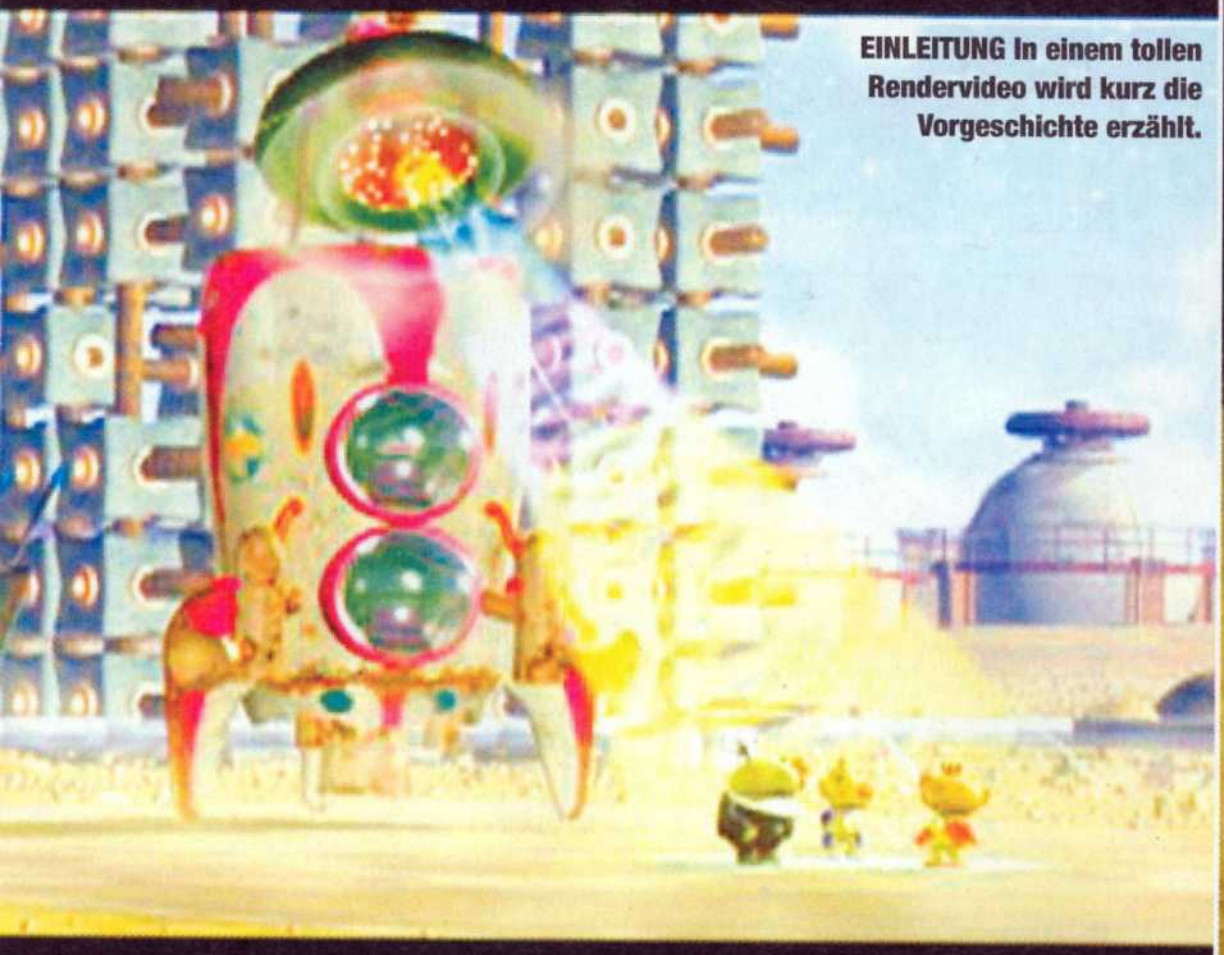
falls jede Menge Krimskrams. Für jeden Gegenstand erhält Olimar Geld, um so die Pfändung abzuwenden.

IM UNTERGRUND

In der einen oder anderen Ecke der Gebiete findet man kleine Erdhügel, die im ersten Augenblick wie Maulwurfshügel aussehen. Diese fungieren als Eingänge zu Höhlen und eröffnen dem Spieler unterirdische Tunnelsysteme, in denen er es natürlich auch wieder mit etlichen Feinden zu tun bekommt. Bevor man jedoch den Sprung ins Ungewisse unternimmt, bekommt man eine kleine Analyse der Höhle präsentiert, welcher zum Beispiel die anzutreffende Art von Gefahr zu entnehmen ist. Vier Symbole zeigen an, ob den Spieler Wasser, Elektrizität, Feuer oder Gas erwarten. Dementsprechend kann der Spieler die Auswahl an Pikmin treffen, die er mit auf die Ausgrabungstour nehmen möchte. Diese Vorentscheidung ist besonders wichtig, da es in den unterirdischen Gebieten keine Möglichkeit gibt, Pikmin zu säen und zu ernten. So arbeitet man sich Stockwerk für Stockwerk bis zur letzten Ebene durch. In diesen Passagen muss der Spieler nicht unter Zeitdruck agieren, anders als an der Oberfläche, wo der Tag auch mal zu Ende geht. Dass das Spielgeschehen zu einem großen Teil unterirdisch stattfindet, ist ebenfalls ein neuer Ansatz der Entwickler. Bei der Programmierung von *Pikmin 2* haben sich die Entwickler allerdings noch mehr Neuerungen einfallen lassen.

ZWEI NEUZUGÄNGE

Zwei zusätzliche Pikmin-Arten sind hinzugekommen, womit sich die Zahl der verfügbaren Diener auf insgesamt fünf erhöht. Die lilafarbenen und die weißen Pikmin sind eine sehr nützliche Erweiterung und fügen sich hervorragend ins Spielgeschehen ein. Beispielsweise gibt es nun



EINLEITUNG In einem tollen Rendervideo wird kurz die Vorgeschichte erzählt.

KNIFFLIG Natürlich dürfen auch Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen in einem Strategiespiel nicht fehlen.

ALTER BEKANNTER Viele der Gegner sind aus dem ersten Teil bekannt.

LAGERFEUER Dieser Gegner ist Feuer und Flamme. Alle anderen Pikmin – bis auf die roten – auch.

einige neue Gegnerarten, die den Einsatz der lila Blütenköpfe erfordern. Und oftmals können begehrte, vergrabene Utensilien nur durch die weißen Pflanzenwesen zutage gefördert werden. Näheres erfahrt ihr in unserem Extrakasten auf der ersten Doppelseite.

GETRENNTE WEGE

Nach der kurzen Trennungsphase zu Beginn des Spiels werden Olimar und sein Kumpel Louie wieder vereint und können sich fortan die unterschiedlichsten Aufgaben teilen. Per Tastendruck wechselt man zwischen den beiden hin und her. Das Ganze ist zwar eine nette Möglichkeit, um Abwechslung ins Gameplay zu bringen, doch leider vermisst man spielerische Situationen, in denen es auch wirklich Sinn macht. Fast die ganze Zeit trottet der Kollege wie die Pikmin hinter dem Kommandeur her. Es scheint fast so, als ob der zweite Charakter nur ins Leben gerufen worden wäre, um den Zweispieler-Modus zu rechtfertigen (siehe Extrakasten auf der zweiten Doppelseite).

VOLLE KANNE SPEZIAL

Olimar und Louie wurden verschiedene Spezialfähigkeiten spendiert, mit denen sie entweder die Pikmin temporär schneller agieren oder die Feinde erstarren lassen. Hierfür sind lediglich rote oder lila Beeren nötig, die an speziellen Pflanzen wachsen. Wenn man zehn dieser Früchte gesammelt hat, dann kann Olimar einmal eine Sonderaktion durchführen. Die beiden Hobbykommandeure können diese Specials aber auch direkt auffüllen, indem sie sich an Tautropfen der entsprechenden Farbe laben. Eine gelungene Neuerung, die im Spiel oft benutzt wird.

EINFACH NUR SCHÖN

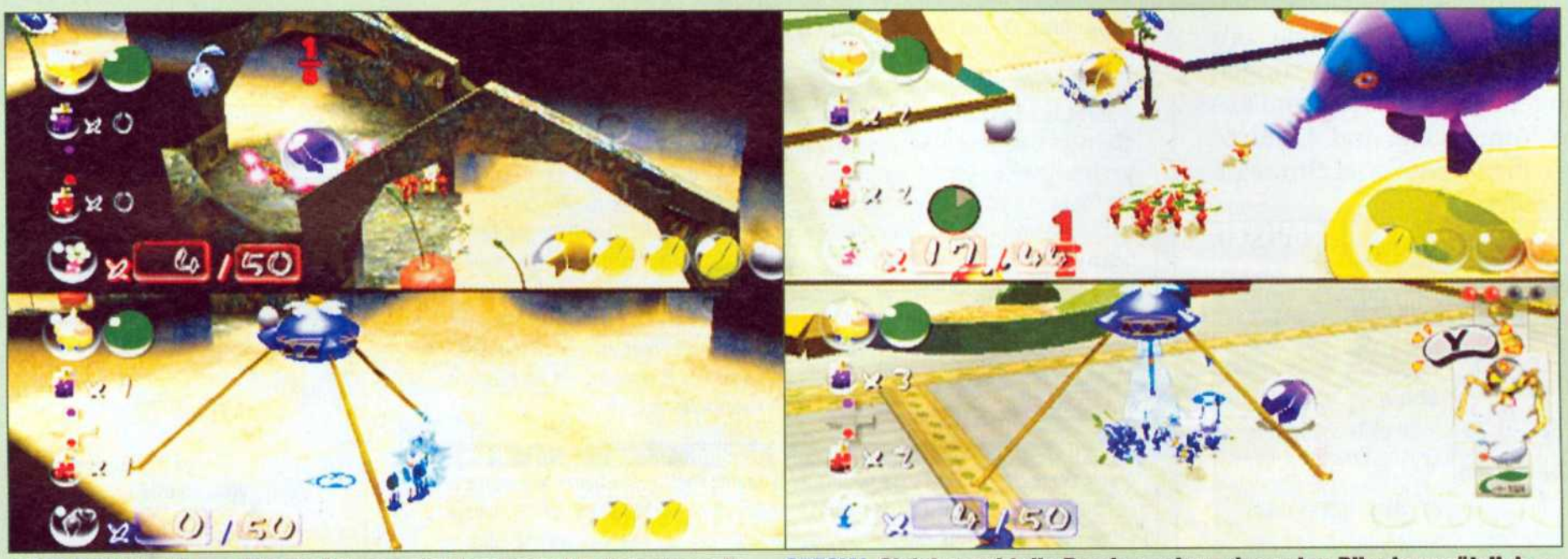
In technischer Hinsicht wurde die Grafik im Vergleich zum

INFO ZWEISPIELER-MODUS

Knallharter Kleinkrieg im virtuellen Garten

Die Einspieler-Variante kann durch die zahlreichen Neuerungen begeistern. Im Zweispieler-Modus kann man knallharte Kämpfe austragen.

In den zehn Levels sind gelbe Kugeln verteilt, die es zur eigenen Zwiebel zu bringen gilt. Gewonnen hat der Spieler, der auf diese Art als erster vier Punkte gemacht hat. Außerdem liegt bei jeder Zwiebel eine Kugel der eigenen Farbe. Schafft es der Gegner, die Kugel des anderen zu seiner Zwiebel zu bringen, ist das Spiel sofort vorbei. Darüber hinaus bringen Kirschen eine Art Glücksrad in Gang, welches eine Sonderaktion erlaubt. So kann man zum Beispiel gemeine Feinde zur Zwiebel seines Kontrahenten schicken oder man bekommt gratis fünf oder zehn Pikmin hinzu. Die Levels selbst sind sehr abwechslungsreich gestaltet und mit denselben Gegnern und Fallen wie die Einspieler-Variante gespickt. Das Spiel läuft je nach Pikmin-Anzahl – die vor Beginn zwischen fünf und maximal 50 eingestellt werden kann – entweder sofort oder nach der Züchtung von genügend Pikmin recht hektisch ab. Diese Variante macht nach kurzer Zeit erstaunlich viel Spaß, da man hier nicht nur mit dem Gegner, sondern auch mit den Levels zu kämpfen hat.



SIEGREICH Die blauen Pikmin können nicht mehr verhindern, dass die blaue Kugel gleich in der roten Zwiebel landet.

SPECIAL Gleich macht die Bombenspinne den roten Pikmin zusätzlich zu der blauen Teufelssaat das Leben gehörig schwer.

DERBE VERLUSTE Die blaue Seite weiß schon, was eine Bombe anrichten kann. Die Roten spüren es gerade am eigenen Leib.

ERBITTERT Wenn beide Seiten aufeinander treffen, gibt's reichlich Verluste zu beklagen. Soviel Härte traut man den Pikmin gar nicht zu.

Vorgänger ein Stückchen aufgebohrt. Die vielen verschiedenen Gegenstände sehen zum Teil richtig fotorealistisch aus. Auch die Darstellung des Wassers ist wieder famos. Viele liebevolle Details, wie sanft zu Boden fallende Blütenblätter oder der am Lichteinfall erkennbare Tageszeitenwechsel, erwecken die Umgebungen richtig zum Leben. Was zusätzlich für den bekannten „Och, wie süß!"-Effekt sorgt, ist die erweiterte Soundkulisse. Die Musikstücke sind wieder sehr gelungen und passen von der Stimmung her perfekt zu der jeweiligen Umgebung. Besonders putzig sind die Soundsamples der Pikmin. In einer dunklen Höhle fangen sie zum Beispiel ganz verängstigt an, ein kleines Liedchen zu trällern, aus dem so richtig ihre Angst herauszuhören ist. Insgesamt überzeugt *Pikmin 2* mit tollen Neuerungen und der gewohnt guten Spielbarkeit. Kleiner Wermutstropfen ist allerdings wieder die geringe künstliche Intelligenz der Pflanzenwesen: Sie bleiben beispielsweise immer noch unnötigerweise an Vorsprüngen hängen. Trotzdem sollten Fans des Vorgängers und Freunde von anspruchsvoller Strategie zugreifen.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT: SUPER

Fabian Sluga
fühlt sich wie im Garten Eden.

Auch ich kann *Pikmin 2* fast bedenkenlos empfehlen. Nintendo hat das Spiel gegenüber dem Vorgänger mit vielen zusätzlichen Details versehen. Leichte grafische Updates, neue Pikmin sowie ein gelungener Zweispieler-Modus machen *Pikmin 2* zu einem tollen Spiel. Zwar hätte ich mich auch über einen kooperativen Zweispieler-Modus gefreut, allerdings sind die Battle-Arenen exzellent designt, sodass der Modus auch so Spaß macht. Und auch wenn ich jetzt wieder den Zorn weiblicher Videospieler auf mich ziehen sollte: Meiner Meinung nach ist *Pikmin 2* aufgrund des hohen Knuddel- und Mitfühlfaktors das perfekte Spiel, um auch mal eine Frau an den Controller zu locken. Wer sich an dem Nintendo-typisch knuffigen Bildschirmtreiben nicht stört, bekommt ein wirklich außergewöhnliches Spiel geboten.

DETAIL-CHECK PIKMIN 2

Pflanzlicher Zuwachs

Wir vergleichen für euch das brandneue *Pikmin 2* mit dem ebenfalls grandiosen Erstlingswerk.

PIKMIN 2

PIKMIN

FEATURES ★★★★★	FEATURES ★★★★½
Steuerung: Nahezu 1:1 aus dem Vorgänger übernommen. Die Steuerung wurde um die Spezialfähigkeit und das Zwei-Charakter-System erweitert. Die neuen Funktionen sind klug auf dem Controller untergebracht.	**Steuerung:** Die Pikmin und Olimar ließen sich intuitiv steuern. Hilfreich war dabei die intelligente Controller-Belegung. Bei engen Passagen musste die Pikmin-Gefolgschaft mit dem C-Stick nachkorrigiert werden.
Umgebungen: Mit den Oberwelten und den unterirdischen Tunnelsystemen bietet *Pikmin 2* ein Stück mehr Abwechslung als der Vorgänger.	**Umgebungen:** Sechs Oberwelten galt es im ersten Teil zu meistern. Das Geschehen fand dabei zu 100 Prozent auf der Erdoberfläche statt. Keine unterirdischen Tunnelsysteme.
Zeitlimit: Im Nachfolger hat man beim Einsammeln der Gegenstände kein Zeitlimit im Nacken sitzen. Ein Tag hat dieselbe Länge wie in *Pikmin*.	**Zeitlimit:** Olimar hatte nur 30 Tage Zeit, um alle verlorenen Raumschiffteile wiederzubeschaffen. Ein Tag dauerte außerdem knapp 15 Minuten.
Anzahl Spielfiguren: Dieses Mal bekommt Olimar von seinem Kumpel Louie Gesellschaft. Beide Charaktere können auf Knopfdruck getrennte Wege gehen.	**Anzahl Spielfiguren:** Olimar war als Einziger an Bord der Unglücksmaschine und musste sich deswegen alleine durch die Welt der Pikmin schlagen.
Pikmin-Arten: Die drei bekannten Arten sind auch im Nachfolger dabei. Die helfende Truppe wird durch lila und weiße Pikmin erweitert. Siehe auch Extrakasten.	**Pikmin-Arten:** Drei unterschiedliche Arten warteten auf Olimars Befehle: rote, gelbe und blaue Pikmin. Jede Spezies hat unterschiedliche Stärken und Resistenzen.
Künstliche Intelligenz: Ist im Vergleich zum Vorgänger gleich geblieben. Immer noch bleiben Pikmin an Kanten und Hindernissen hängen. Laufend muss mit dem C-Stick nachgeholfen werden. Auch vermeidbare Verluste treten deswegen auf.	**Künstliche Intelligenz:** Insgesamt ganz ordentlich. Allerdings kam es des Öfteren vor, dass Pikmin an Vorsprüngen oder Kanten hängen blieben und somit von der restlichen Truppe getrennt wurden. Dies führte auch oft zum Verlust einzelner Pikmin.
Mehrspieler-Modus: Leider kein kooperatives Spiel möglich. Aber die Zweispieler-Variante ist sehr gut gelungen und macht eine Menge Spaß.	**Mehrspieler-Modus:** Wäre mit Sicherheit eine geniale Erweiterung des Hauptspiels. Leider verfügt der Vorgänger über keinerlei Mehrspieler-Varianten.
TECHNIK ★★★★★	**TECHNIK ★★★★★**
Grafik: Der Nachfolger setzt sogar noch einen drauf. Die fotorealistische Darstellung der Gegenstände und haufenweise liebevolle Details, wie zu Boden fallende Blüttenblätter, machen *Pikmin 2* zu einem der hübschesten Titel auf der Konsole.	**Grafik:** Haufenweise Details wie animierte Gräser, geniale Wasserdarstellung, famose Licht- und Partikeleffekte und die Tatsache, dass auf dem Bildschirm oft die Hölle los ist, machten *Pikmin* grafisch sehr beeindruckend.
Sound: Die musikalische Untermalung passt wieder wie die Faust aufs Auge. Besonders niedlich sind die erweiterten Sprachsamples der Pikmin in bestimmten Situationen.	**Sound:** Niedliche Musikstücke, die zwar gewöhnungsbedürftig waren, aber zu einem Spiel wie *Pikmin* passen. Die Dynamik unterstrich sehr schön die jeweilige Situation.
Präsentation: Auch im Nachfolger kommt das botanische Flair sehr gut rüber, obwohl am Niedlichkeitsfaktor festgehalten wurde. Mehr Details in den Umgebungen lassen das Spiel noch lebensechter wirken.	**Präsentation:** Der niedliche Look ließ zunächst nicht erkennen, wie gehaltvoll das Spiel war. Durch die tolle Grafik und die vielen Details in den farbenfrohen Umgebungen erwachte der Titel richtig zum Leben.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT: SUPER

Udo Crnjak
liebt dieses Spiel.

Ich habe jede Minute, die ich mit *Pikmin 2* verbrachte, einfach genossen. Das putzige Flair schreckt vielleicht den einen oder anderen ab, aber ich finde, dass es perfekt passt. Nur leider kommt das Zwei-Charakter-Feature viel zu kurz und hätte besser ins Spiel integriert werden können. Auch die nicht verbesserte KI der Pikmin gibt noch etwas Anlass zur Kritik. Aber ansonsten ist das Spiel durch und durch eine runde Sache und macht einen Heidenspaß. Das schließt den unterhaltsamen Mehrspieler-Modus ebenfalls mit ein. Jeder, der den Vorgänger gespielt hat, kommt auch an diesem Titel nicht vorbei. Die sprachliche Barriere hält sich dabei in Grenzen, wodurch ein Import durchaus infrage kommt, zumal das Spiel mit dem Freeloader auf der PAL-Konsole läuft.

TEST: PIKMIN 2

Genre:	**Strategie**
Hersteller:	**Nintendo**
Entwickler:	**Nintendo**
Speichern:	**27 Blöcke**
Video:	**4:3**
Audio:	**Dolby Pro Logic II**
Internet:	**www.nintendo.com**
Spieler: **1-2**	Sprache: **Japanisch**
Termin: **3. Quartal 2004**	Störfaktor Sprache: **Mittel**

- ⊕ **Anspruchsvolle Strategie**
- ⊕ **Sehr gute Grafik**
- ⊕ **Zweispieler-Modus**
- ⊖ **KI recht gering**

CONTROLLER-CHECK: STANDARD

„Durch die Gameplay-Erweiterung etwas ausgebaut und sehr intuitiv steuerbar."

STEUERUNG 89%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
89%	85%	86%	**90%**

IMPORT USA

„Geniale Garten-Strategie mit coolen Neuerungen, Zweispieler-Modus und famoser Technik."

HARDWARE

Sennheiser RS 120

ZUBEHÖR Da freut sich der GameCube-Spieler: Ein gut funktionierender Funkkopfhörer mit hoher Reichweite.

PRAKTISCH Der RS 120 lädt sich in der Halterung auf.

Wenn man über gute Kopfhörer spricht, fällt meistens auch der Name Sennheiser. Die Firma hat sich besonders im Hi-Fi-Bereich durch hochwertige Geräte einen Namen gemacht und baut mit dem RS 120 einen 230 Gramm schweren Kopfhörer, der statt auf Kabelsalat auf robuste Funktechnik setzt.

KABELLOS IST SINNVOLL

Die Reichweite des Funkkopfhörers ist so groß, dass ihr in einem anderen Stockwerk noch ein sehr gutes Klangsignal erhaltet. Der Akku ist nach einigen Stunden zwar leer, lädt sich aber wieder auf, sobald ihr ihn auf die Metallhalterung des Funkempfängers hängt: Das Empfangsgerät dient auch als Ladestation und wird über einen 3,5-mm-Klinkenstecker (kennt man von Disc- und Walkmans) mit dem Fernseher oder anderen Geräten verbunden. An der Vorderseite klären euch zwei Lampen über den Strom- und Ladezustand des Kopfhörer-Akkus auf.

WIE KLINGT'S DENN?

Das verfügbare Klangspektrum des Kopfhörers reicht von theoretischen 22 Hz bis zu 19.500 Hz. In der Realität klingt der Bass überzeugend, dafür fehlt es bei den Mitteltönen etwas an Dynamik. Im Praxistest mit *Hitman: Contracts*, *Mafia* und der Vorschau-Version von *Thief 3: Deadly Shadows* störte dies jedoch kaum. Fazit: ein teurer und hochwertiger Funkkopfhörer mit verzeihbaren Schwächen. **(bh)**

TEST
SENNHEISER RS 120

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Sennheiser
Info-Telefon:	-
Internet:	www.sennheiser.de
Preis:	Ca. € 100,-
Preis-Leistung:	Gut

- ⊕ Praxis-Reichweite: ca. 60 Meter
- ⊕ Starker Akku
- ⊕ Praktische Ladestation
- ⊖ Manuelle Kanaljustierung

GESAMTWERTUNG
SUPER

Cube-Controller und Memory Card

ZUBEHÖR Das Starter-Paket für GameCube-Besitzer besteht aus Speicherkarte und Ersatz-Controller.

Einsteigerpakete für Konsolenspieler gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. In vielen findet man aber oft Zubehör, das man selten oder gar nicht braucht. Unter der Marke 4Gamers erscheint in diesem Monat ein Paket aus GameCube-Controller und Acht-MB-Speicherkarte.

DER CONTROLLER

Das Gerät ähnelt dem Nintendo-Controller, ist aber deutlich schlechter verarbeitet: Die Tasten klappern und die „Z"-Taste ist schwergängig. Auch das Steuerkreuz lässt sich nicht so angenehm bedienen wie beim Vorbild, da es stärker gefedert ist. Auf der Plus-Liste stehen die eingebaute Turbo-Funktion und die beschichtete Oberfläche. Die Speicherkarte fasst 118 Blocks und lief während unseres einwöchigen Dauertests in der Redaktion sehr zuverlässig.

LOHNT SICH DAS?

Auf jeden Fall, denn das Paket kostet nur 18 Euro. Natürlich dürft ihr keine 1A-Produkte für den Preis erwarten, doch für den sparsamen Spieler ist dieses Set empfehlenswert. **(bh)**

GENIAL Ein zweiter Controller samt Speicherkarte – das braucht jeder GameCube-Spieler.

TEST
CONTROLLER & MEMORY...

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ca. € 18,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- ⊕ Sehr günstig
- ⊕ Verlässliche Memory Card
- ⊕ Soft-Touch-Oberfläche
- ⊖ Befriedigende Verarbeitung

GESAMTWERTUNG
GUT

Gewinnt zwei Surround-Boxensysteme!

Zusammen mit Creative verlost N-ZONE zweimal das erstklassige 5.1-Boxensystem Inspire GD580 im Wert von je 200,- Euro.

Das Lautsprechersystem Creative Inspire GD580 sorgt für ein spektakuläres Audioerlebnis und eignet sich ideal als Ergänzung für Nintendos GameCube oder einen DVD-Player. Das Set besitzt einen eigenen Dekoder und versteht sich auf die wichtigsten Surround-Standards wie Dolby Digital, DTS und Dolby Pro Logic II. Außerdem besitzt die Dekoder-Einheit eine Fernbedienung sowie zwei Kopfhöreranschlüsse!

Schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 45" an folgende Nummern. Viel Erfolg!

D: 81 114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72 444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101 010 € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 091 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte an:
N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ 45
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 2. Juni 2004.

64 MB Memory Card

MEMORY CARD **Eine Menge Speicherplatz für den GameCube**

Wenn Ihr die Standard-Speicherkarte von Nintendo besitzt, habt ihr vermutlich schnell festgestellt, dass mickrige 59 Speicherblöcke nicht besonders viel sind. Bei speicherhungrigen Spielen ist der Platz schon durch die Spielstände von drei oder vier Titeln belegt. Auf dieser Speicherkarte könnt ihr immerhin 1.024 Speicherblöcke ohne Angst vor Verlusten sichern. Die Karte verwendet kein Kompressionsverfahren, wird problemlos in beiden Steckplätzen erkannt und hat durchschnittliche Zugriffszeiten. **(bh)**

TEST
64 MB MEMORY CARD

Typ:	**Memory Card**
Hersteller:	**Speed**
Info-Telefon:	**0700-227877678**
Internet:	**www.bigben-interactive.de**
Preis **€ 30,-**	Preis-Leistung **Gut**

- ⊕ **Vergleichsweise günstig**
- ⊕ **Zuverlässig**
- ⊕ **Keine Datenkompression**
- ⊖ **Keine Nintendo-Lizenz**

GESAMTWERTUNG
GUT

RIESIG 1024 Blöcke bieten jede Menge Platz für eure Lieblingsspiele.

INFO **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	Mad Catz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller u. Cover-Schalen	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht alle Briefe persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.
Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS, Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010; € 0,60/SMS

Der Weg von Nintendo

Ahoi N-ZONEies!
Ich find' eure Zeitschrift echt fett! Sie ist übersichtlich, kritisch und zugleich noch sehr informativ. Meiner Meinung nach ist das größte Problem am GameCube sein Image. Immer wenn ich mit jemandem über Konsolen ins Gespräch komme und erzähle, dass ich einen GameCube besitze, bekomme ich gleich eine Antwort wie: „Ist das nicht diese Kinderkonsole?" Daraufhin verteidige ich meinen heiß geliebten Cube natürlich und erzähle, welche „harten" Spiele es alles für die „unglaublich tolle" PlayStation gibt, die man ebenso auf Nintendos Würfel spielen kann. Die meisten wollen davon aber nichts wissen und himmeln weiter die PS2 oder die Xbox an. Dabei könnte Nintendo dem so leicht ein Ende setzen, wenn es mal ein bisschen mehr Werbung machen würde! Zum Schluss noch etwas: Egal was Nintendo in Zukunft so macht, ich werde nie von seiner Seite weichen. Euer treuer Leser Valentin aus Althegnenberg (kennt zwar keine Sau, aber Hauptsache, der Ort spricht sich mal rum ;-))

VALENTIN

Servus Fabian!
Mein Name ist Hagl! Quirin Hagl! Ich bin zwar kein Geheimagent, aber treuer N-ZONE-Leser. Nun zum Thema: Ich finde, du hast Recht, Nintendo macht viel zu wenig Werbung im TV. Und es ist ja auch nicht so, dass Nintendo kein Geld hätte. Die Leutchen haben den Spruch „Geiz ist geil" wohl etwas zu ernst genommen. Meiner Meinung nach sollte Nintendo auch mal so in der Öffentlichkeit Werbung machen, z. B. als Sponsor eines erfolgreichen Fußballvereins (z. B. Werder Bremen oder Lyon). Auch Werbung auf Plakaten dürfte nicht schaden.

QUIRIN HAGL

Amen, Bruder!
Da muss ich dir fast Recht geben. Du bist zwar hart, aber fair. Aber ganz kann ich dir nicht zustimmen. Es geht um die Sache mit der WOK-WM. Ja, zugegeben, Nintendo sollte schon solche Sachen sponsern, aber lohnt sich das auch? Sind die Xbox-Verkäufe nach der WOK-WM etwa gestiegen? Das ist so eine Sache mit dem Preis-Leistungs-Verhältnis! Nintendo sagt selbst, dass es nur da Werbung macht, wo die Altersklasse passt. Sprich, bei Kinderserien usw. Aber was ist mit solchen Spielen wie *Metroid Prime, Resident Evil* und wie sie alle heißen? Von denen hab ich abends noch keine Werbung gesehen. Denn ich denke, bei diesen Spielen ist die Altersklasse doch etwas höher und ich glaube nicht, dass diese Zielgruppe Zeichentrickserien auf RTL 2 anschaut.

RUBEN ROTHGÄNGEL

Hallo Fabian!
Also, du hast den Nagel auf den Kopf getroffen! Jeder Nintendo-Fan würde dir da zustimmen, weil es tatsächlich auch so ist. Warum macht Nintendo keine Werbung? Top-Spiele wie *Eternal Darkness* haben sich schlecht verkauft. Hätte professionelles Marketing da nicht geholfen? Sind wir mal ehrlich: Nintendo hat schon immer die besten Spiele gemacht, aber das große Problem ist, dass es versucht, sich

ENTTÄUSCHUNG? Splinter Cell 2 wird auf dem GameCube nicht onlinefähig sein.

allein nach oben zu kämpfen. *Zelda, Mario* oder die extrem erfolgreichen *Pokémon* werden nichts an der Lage, an dem sehr schlechten Image von Nintendo ändern. Wo sind die Drittherstellter? Immer mehr sagen sich von Nintendo los und entwickeln für die Konkurrenz. Nintendo geht einfach nicht mit der Zeit. Wenn es nur ein bisschen von dem machen würde, was Sony so erfolgreich macht, wäre Nintendo besser dran. Warum z. B. kein DVD-Player in der Konsole? Warum macht man keine Online-Games? Warum kein Marketig im Abendprogramm? Wieso nicht für Veranstaltungen wie die WOK-WM Kohle springen lassen und dafür der Konsole ein besseres Image verschaffen?

MARVIN

Aloa Fabian!

Wie oft habe ich die Sätze gehört, die du als Beispiel aufgeführt hast! Denn Argumente wie „Nintendo verramscht nur seine Konsole" oder „Nintendo produziert nur Kinderspielchen" höre ich täglich! Das macht mich stinksauer, obwohl selbst ich als parteiischer Zocker sagen muss, dass Sony eine bessere Marketing-Kampagne hat. Nintendo hat in der Vergangenheit viel geleistet, aber leider hat das in der letzten Zeit stark nachgelassen. Beispielsweise spreche ich bestimmt einigen Zockern aus der Seele, die immer noch um den Verlust von Rare trauern. Zudem macht Nintendo sehr wohl Werbung, jedoch fehlt darin der Pep. Damit meine ich das gewisse Etwas, das den Zocker mit dem Spiel „zusammenbringt". Wer sich noch an die damalige Werbung des N64-Spiels *Yoshi's Story* erinnert, der weiß, was ich meine. Aber Nintendos GameCube mit Segas Dreamcast zu vergleichen, ist Quatsch. Denn trotz seiner Fehler wird Nintendo nicht vom Konsolenmarkt gedrängt. Nintendo besitzt einfach mittlerweile Kultstatus bei uns Zockern. Ich hoffe zumindest, dass Nintendo die Ärmel hochkrempelt und sich ins Zeug legt, denn ich bin mir sicher, dass Nintendo mit den richtigen Ideen, mit viel Fleiß und einer bestimmten Menge Enthusiasmus Sony vom ersten Platz verdrängen kann.

PATRICK SACHNIK

Dilemma

Hi Fabian!

Ich finde es schwachsinnig, wenn die Entwickler sagen, dass das GameCube-Modem zu wenig verbreitet ist. Wenn keiner damit anfängt, ist es logisch, dass sich kein Spieler so ein Teil holt. Was ich sagen will, ist, wenn es mehr Online-Spiele gäbe, würden auch mehr Modems gekauft und es würde auch der GameCube mehr fürs Internet benutzt. Ich selber habe einen Breitband-Adapter und das Spiel *PSO Episode 1&2* und konnte es kaum erwarten, *Splinter Cell 2* im Internet zu spielen. Aber es kam, wie es kommen musste: „Auf dem GameCube ist das Modem nicht verbreitet genug!" Zu dem Kinder-Image von Nintendo: Ich bitte alle da draußen, zu bedenken, was das für eine Schnapsidee ist: *Mario* mit einer Grafik-Engine von *Halo*, wie sähe das denn bitte aus? Außerdem finde ich, Mario, Link etc. sind supercoole Charaktere.

EIN TREUER LESER

Schwache Frauen?

Moin Fabian!

Nachdem so viele Frauen in den letzten beiden Ausgaben geschrieben haben, dass Frauen so viel besser zocken können als die Männer, muss ich uns doch mal verteidigen. Ich kenne auch vier Zockerinnen. Meine Tante zum Beispiel, die hat mir das erste RPG gezeigt, das ich gespielt habe. Oder eine Zockerin aus meiner Klasse, die hat mir etliche Male bei *Lufia* weitergeholfen! Die Dritte im Bunde: meine liebe Freundin, eine überzeugte GBA-Zockerin. Aber ich musste ihr den Bergturm bei *Zelda: A Link to the Past* durchspielen. Und als Letztes meine Schwester: eine PS2-Besitzerin, die aber lieber an meinem GameCube spielt. Obwohl sie so gut ist, musste ich ihr bei *FFCC* die Endgegner im Pilzwald plätten. Da sage noch mal einer, die Frauen könnten besser zocken als wir Männer!

„Nintendo wird nicht vom Konsolenmarkt verdrängt!"

EUER FREUND, DER TEDDYKILLER

Servus!

Ich wollte nur kurz sagen, dass ich bisher noch keine Frau getroffen habe, die gut Videospiele zocken kann. Deshalb freut es mich umso mehr, dass sich hier so viele Frauen gemeldet haben.

JÜRGEN

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Eure Meinung

Findest du es schlimm, dass *Splinter Cell 2* auf dem GC nicht onlinefähig wird?

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über die Nebenwirkungen von Zelda:

Majin_Link — **Du spielst zuviel Zelda, wenn....**

Rang: ▲
Angemeldet seit: 09.05.02
IP : 217.233.218.225
Gepostet: 24.04.04 16:59

Gute Tag zusammen,
ich habe gestern Zelda gespielt und irgendwann die Zeit vergessen. So nach 8 Stunden dauerzocken hab ich aufgehört und war über den Suchtfaktor total verblüfft. Solange zocken hat bestimmt paar Nebenwirkungen und deswegen ist mir die Idee zu diesem (meinem allerersten) Thread gekommen

Du spielst zuviel Zelda, wenn....:

- du jeden Gegenstand, den du in die Hand nimmst, sofort in die Luft halten willst.
- du versuchst mit einem Stock den Wind zu beeinflussen.
- du Angst hast, das der Mond in 3 Tagen auf die Erde fällt.
- du in einem Krankenhaus/Leichenhaus vergeblich versuchst, Herzteile zufinden.
- du keine Angst hast über eine Autobahn zu rennen, da du ja eine Fee in deiner Flasche dabei hast.
- du plötzlich nichts mehr sagst und nur noch Laute von dir gibst.
- du versuchst in jeder Kirche dein Schwert in die Mitte reinzustechen um durch die Zeit zu reisen.
- du nur noch grüne Klamotten anziehen willst.
- du vor nichts Angst hast, da du glaubst das Triforce Fragment des Mutes zu haben.
- du versuchst, mit einem Blatt von Dach zu Dach zu fliegen.

IamSamusAran — **AW: Du spielst zuviel Zelda, wenn....**

Rang: ▲
Angemeldet seit: 20.11.03
IP : 80.142.13.237
Gepostet: 24.04.04 17:19

...du

- mit Schwert und Schild in die Wüste mit der Hoffnung, den Wüstentempel zu erreichen, ziehst

- denkst, du könntest einen Stahlhammer, einen Bumerang, Pfeil und Bogen, drei Edelsteine und sechs Amulette, Eisen- und Gleitstiefel, Deku-Nüsse und Deku-Stäbe gleichzeitig mit dir führen

- mit einer Lupe versuchst, das wahre Aussehen deiner Umgebung zu sehen

- glaubst, den Windfisch am Himmel gesehen zu haben

- jedes Lebewesen, das dir begegnet, fotografierst

- denkst, du könntest einen Sturz vom fünften Stock auf den Boden überleben

- einen Hocker als Schild missbrauchst

Kafei — **AW: Du spielst zuviel Zelda, wenn....**

Rang: ▲
Angemeldet seit: 20.06.03
IP : 217.184.121.166
Gepostet: 24.04.04 17:50

du..

- nur 100 meter schwimmen kannst und dann ertrinkst

- mit einem holzstock auf Hühner einschlägst und denkst, dass dich gleich der ganze schwarm anfällt, das huhn aber nach 3 schlägen tot umfällt

- dich von einem tag auf den anderen entschließt den ozean mit einem segelboot zu überqueren

- ein blatt als fallschirm verwendest

- anfängst mit bäumen zu sprechen in der hoffnung, dass sich einer als der große deku baum herausstellt

- in der schule nach dem großen goldenen schlüssel suchst um damit in das büro des direktors zu kommen

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

INFO THEMENCHAT

Chat mit Activision:
Die Veröffentlichungen von *Shrek 2* und *Spider-Man 2* stehen kurz vor der Tür. Außerdem hat Activision bereits eine Fortsetzung zu *Tony Hawk's Underground* angekündigt. Wenn ihr Fragen zu diesen und weiteren Activision-Produkten habt, dann stellt sie doch in unserem Themenchat mit Activision am 7. Juni um 15 Uhr unter www.n-zone.de.

Redaktionschat:
Einmal im Monat bekommt ihr Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 7. Juni um 15:30 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also ruhig mal auf www.n-zone.de vorbei.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

Neue Konsole?

Hallo N-ZONE-Team!
Ich war gestern im Internet und habe einen Nintendo IQue gefunden, den man sogar kaufen kann. Gibt es diesen IQue wirklich?
Euer treuer Leser

MORITZ UNMÜßIG

N-ZONE: *Hallo Moritz! Den IQue gibt es wirklich und wir haben auch über ihn berichtet. Allerdings nur in relativ kleinem Umfang, da die Konsole nur in Asien erhältlich ist. Mit dem IQue wollte Nintendo eine günstige Konsole schaffen, die nicht unter dem Problem des Raubkopierens zu leiden hat. Raubkopiererei ist in Asien ein sehr weit verbreitetes Übel. Deshalb hat Nintendo das IQue entwickelt. Die Konsole ist im Prinzip ein zu einem Controller verkleinertes Nintendo 64. Die Spiele sind auf Speicherkarten gespeichert, die man nur noch in den Controller einstecken muss. Den Controller schließt man einfach an den Fernseher an und schon kann man zocken. In China ist die Konsole auch einigermaßen erfolgreich. Bislang plant Nintendo aber nicht, das IQue auch in anderen Ländern zu verkaufen.*

Kritik

Hi N-ZONE-Team,
zuerst mal herzlichen Glückwunsch zum siebten Geburtstag und alles Gute für nächsten sieben Jahre. Eigentlich müsste jetzt noch die Floskel „Bleibt so, wie ihr seid" folgen, aber leider kann ich das seit den letzten zwei Ausgaben nicht mehr sagen. Angefangen hat alles mit dem Editorial der Ausgabe 05/2004. Da schreibt ihr: „Die Einführung des Detail-Checks vor einem halben Jahr kam nicht nur bei den Lesern hervorragend an, sondern auch bei Konkurrenzmagazinen." Mal davon abgesehen, dass ich schon sehr schockiert war, auf was für ein Niveau ihr euch herablasst, um eurer Konkurrenz einen Seitenhieb zu verpassen, stimmt eure Aussage schlicht und einfach nicht. „Eure Erfindung" ist in PC-Magazinen (z. B. *PC Games*) seit über einem Jahr Standard. Aber es blieb leider nicht bei diesem kleinen Ausrutscher, sondern es wurde in der Ausgabe 06/2004 noch schlimmer. Dort schreibt ihr, dass ihr das erfolgreichste Singleformat-Magazin Deutschlands seid, was die Marktdurchdringung angeht. Da kommt die alte Weisheit zum Tragen: „Glaube nur der Statistik, die du selber gefälscht hast!" Das liegt einfach daran, dass ihr im Gegensatz zum PS2-Spielemagazinmarkt fast konkurrenzlos seid. Dann habt ihr euch widersprochen. Im Editorial behauptet ihr noch, dass die Auswahl an Nintendo-Fachmagazinen zur Anfangszeit der N-ZONE im Vergleich zu heute mehr als vielfältig war. In eurer Reportage schreibt ihr dann, dass ihr das erste Spiele-Magazin wart, welches sich ausschließlich Nintendo-Produkten widmete. Was denn nun? Ihr habt hier geschludert und man merkt dem Heft deutlich an, dass bereits zwei Wochen zuvor eine neue N-ZONE erschienen ist! Und 13 Tests im gesamten Heft sprechen eine deutliche Sprache! So, ich hoffe, dass ihr bis hierhin durchgehalten habt und die Kritik als konstruktiv anseht. Denn ansonsten finde ich euer Heft richtig gut und hoffe auf Besserung. Was ist eigentlich aus Stefanie Sämann geworden?
MfG

STEFAN FEIND

N-ZONE: *Vielen Dank für deinen aufrichtigen Brief. Leider ist es so, dass nicht jedes Heft gleich gut wird und man auch nicht mit jedem Heft den persönlichen Geschmack aller Leser treffen kann. Wir sind ja alle nur Menschen und jeder hat eigene Vorlieben. Wir arbeiten allerdings sehr hart dafür, um euch Monat für Monat das bestmögliche Nintendo-Magazin überhaupt zu bringen. Aus diesem Grund betrach-*

INFO **IMPORT-NEWS N-ZONE 06/2004**

N-ZONE Import-News auf dem Prüfstand

Hallo N-ZONE!
Mir ist da was in der letzten N-ZONE aufgefallen. In euren Import-News findet man auf Seite 64 eine News über den Retro-GBA in den USA. Liest man den dazugehörigen Text, passt das aber nicht. Bin ich blind oder ist da was schief gelaufen?

MARTIN

N-ZONE: Nein, du bist nicht blind. Das sind vielmehr wir. Im Produktions-Stress hat die versammelte N-ZONE-Mannschaft übersehen, dass ein alter Text in den News eingeladen war. Wir entschuldigen uns für diesen Fehler und geloben Besserung. Die richtige News reichen wir hiermit nach. Als Strafe wurden die Zigarettenpausen abgeschafft, die privaten *Zelda*- und *Mario Kart*-Muster eingezogen, die Arbeitszeiten verlängert und die Kaffee-Rationen erhöht.

Retro-GBA für USA

DIVERSE **„Ist das ein NES in deiner Hosentasche?"**

Vor den Achtzigerjahren gibt es selbst in spielerischer Hinsicht kein Entkommen. Mit der „Classic NES Series" huldigt Nintendo auch in Nordamerika der legendären Acht-Bit-Konsole, mit der man einst den Videospielemarkt total dominierte. Für ebenso nostalgische wie finanzkräftige Spieler erscheint am 7. Juni ein GBA-SP-Modell im Look des Original-NES-Controllers in limitierter Edition. Dafür sind die ersten 100 Dollar fällig, obendrein erscheinen pixelgenaue Emulationen klassischer NES-Spiele für 20 Dollar – das Stück! Damit könnt ihr die Gruftis *Donkey Kong, Pac-Man, Legend of Zelda, Super Mario Bros., Excitebike, Ice Climber, Xevious* und *Bomberman* auf dem GBA spielen. Die Packungen tragen sogar die Original-Artworks der NES-Versionen. Netter wäre es gewesen, wenn Nintendo alle Oldies auf ein einziges Modul gequetscht hätte. **(hl)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: Juni (USA)

NES IM GBA-PELZ **„Ich fühle mich 20 Jahre jünger!"**

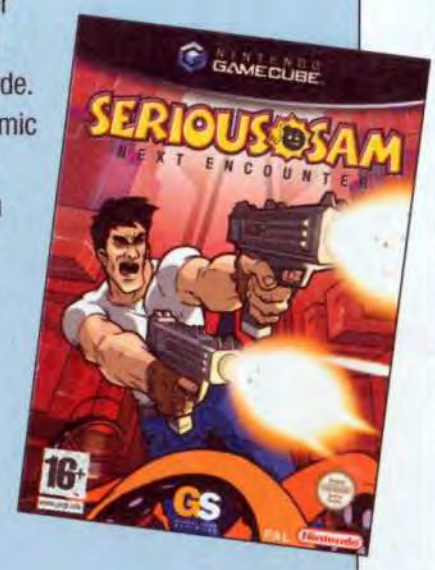
ten wir (fast) jede Kritik als konstruktiv, sofern sie auch so an uns herangetragen wird. Was die Marktdurchdringung angeht, sind sieben Prozent ein wirklich guter Wert – dabei spielt es erst einmal keine große Rolle, wer wann wie viel Konkurrenz hat. Dafür möchten wir uns an dieser Stelle noch mal bei unseren Lesern, also euch, bedanken, die uns diesen Erfolg ja beschert haben. Aber du hast natürlich Recht mit den widersprüchlichen Aussagen bezüglich der Nintendo-Magazine zum Start der N-ZONE. Richtig ist natürlich, dass es 1997 einige Nintendo-Magazine gab und die N-ZONE lediglich das erste Spielemagazin von COMPUTEC war, welches sich ausschließlich Nintendo-Produkten widmete. Nicht korrekt ist allerdings, dass bereits zwei Wochen vorher eine N-ZONE veröffentlicht wurde. Die N-ZONE erscheint nämlich nur alle vier Wochen – und das Monat für Monat. Verglichen mit dieser Ausgabe sind die 13 Tests in der letzten Ausgabe übrigens recht viel, allerdings können wir an der Anzahl der Tests nichts ändern. Wir testen sämtliche Spiele, die veröffentlicht werden und von denen uns rechtzeitig ein Testmuster erreicht. Leider ist es in diesem Jahr so, dass die Monate Mai und Juni in puncto Neuveröffentlichungen auf GameCube und Game Boy Advance sehr mau aussehen. Allerdings gab es in den vergangenen Jahren immer wieder solche Phasen, die auch wieder vorübergehen. Stefanie Sämann ist nicht mehr für die N-ZONE tätig, sie arbeitet jetzt für unsere Schwestermagazine PLAYZONE und XBOX-ZONE.

INFO **TAKE 2 PRÄSENTIERT ...**

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Tak und die Macht des Juju* für den GC darf sich nun Andrea Lindner aus Niederkassel freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Serious Sam: Next Encounter* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic, der an den Gewinner-Comic anknüpft. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 27. Mai 2004. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth



Fatal Error

Hi Fabian!
Du bist in meinen Augen ein Held! Endlich spricht ein Mitglied der N-ZONE-Crew die fatalen Fehler an, die Nintendo begeht. Ich sehe das aber noch ein bisschen düsterer. Sicherlich macht Microsoft im Moment Verluste. Ich finde es jedoch eigentlich beschämend für Nintendo, dass es nicht einmal einem Neueinsteiger richtig Paroli bieten kann. Womit macht Nintendo noch Gewinne? Sicherlich nicht mit dem GameCube, sondern mit dem Game Boy, der noch keine Konkurrenz hat. Aber das wird sich ja auch ändern. Du sprichst von Lorbeeren vergangener Tage? Von welchen spricht du? Das Nintendo 64 war wirtschaftlich ja auch ein Flop, genau wie der GameCube. Welche Dritthersteller sind überhaupt noch im Nintendo-Boot? Es werden immer weniger! Aber Nintendo macht nichts dagegen. Auch die nächste Konsole wird sich nicht besonders gut verkaufen, weil der Ruf von Nintendo nicht gerade gut ist. Doch was macht Nintendo? Nichts außer Rare verkaufen und die Exklusivrechte von Factor 5 verlieren. Nintendos DS wird höchstwahrscheinlich auch ein Flop, weil die Technik veraltet ist. Und wer braucht zwei Bildschirme? Ich hoffe, dass du weiterhin deine ehrliche Meinung ohne Verschleierungstaktik in der N-ZONE publizieren kannst und dass du das nächste Interview mit kritischen Fragen an Nintendo machen darfst.

MARTIN-CH

N-ZONE: *Erst einmal danke für die Blumen. Bei allem Frust, der sich bei so manchem Nintendo-Fan angestaut hat, sollte man immerhin berücksichtigen, dass Nintendo mit Sony und Microsoft auch mit zwei absoluten Unterhaltungs-Giganten im Videospiel-Ring steht. Nintendo hat lediglich das Videospiel-Geschäft, von dem es leben muss, Microsoft kann es sich locker leisten, jedes Jahr ein paar hundert Millionen Dollar Verlust mit der Xbox einzufahren, denn das PC-Software-Geschäft läuft ja hervorragend. Und Nintendo macht sicherlich generell wenig bis gar keinen Gewinn mit Konsolen-Hardware, das Hauptgeschäft ist immer noch die Software. Und man braucht sich nur die aktuellen Software-Charts anschauen: Die Nintendo-Titel stehen meist ziemlich weit oben, ob nun auf GameCube oder Game Boy Advance. Selbst zu Nintendo-64-Zeiten hat Nintendo immer noch ordentliche Gewinne gemacht. Und ob die nächste Nintendo-Konsole ein Flop wird, das wird sich auch erst noch herausstellen. Denn zum Start der neuen Konsolen-Generationen kann ja kein Hersteller absehen, welche Konsole sich am Ende durchsetzen wird. Deswegen werden die Dritthersteller auch zunächst alle Konsolen unterstützen. Zu Factor 5: Nun, Factor 5 hatte schon immer gute Beziehungen zu Nintendo. Julian Eggebrecht, der Präsident von Factor 5, hat auch lediglich gesagt, dass man keine Projekte mehr für den GameCube entwickeln werde. Man darf also davon ausgehen, dass Factor 5 schon fleißig an Software für den GameCube-Nachfolger werkelt. Und bei Rare muss sich erst noch zeigen, wie schwer der Verlust wirklich wiegt. Denn bis heute – rund anderthalb Jahre nach dem Verkauf von Rare an Microsoft – haben die Briten noch keinen Xbox-Titel veröffentlicht, auf den Nintendo-Fans wirklich neidisch sein müssten. Was das Nintendo DS angeht, werden wir dir in der nächsten Ausgabe verraten können, was das Gerät wirklich auf dem Kasten hat.*

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Heiß her geht es auch in der XBOX-ZONE 07/2004 – mit genialen Vorschau-Berichten zu Doom 3, Knights of the Old Republic 2, Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter, Spider-Man 2, TimeSplitters 3 und Prince of Persia 2 sowie tollen Tests, unter anderem zu Ninja Gaiden, RalliSport Challenge 2, Van Helsing und Breakdown. Besitzer von Hitman: Contracts sowie Alias werden sich außerdem über die dazugehörigen Komplettlösungen freuen. Mit DVD! Jetzt im Handel.

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Keine Spur von Langeweile: Die PLAYZONE 06/2004 kann mit spannenden Testberichten unter anderem zu Hitman: Contracts, Van Helsing, Projekt Zero II, TransFormers, Akte X: Resist or Serve, Way of the Samurai und UEFA Euro 2004 aufwarten. Aber auch im Vorschau-Bereich werden euch mit Shellshock NAM '67, Headhunter: Redemption und Colin McRae Rally 2005 echte Hitkandidaten präsentiert. Die Komplettlösungen zu Hitman: Contracts, Alias und Conan runden die Ausgabe ab. Mit DVD! Jetzt im Handel!

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Grandioses Spiel im neuem Gewand. Konami bietet euch genau das und sogar ein wenig mehr.

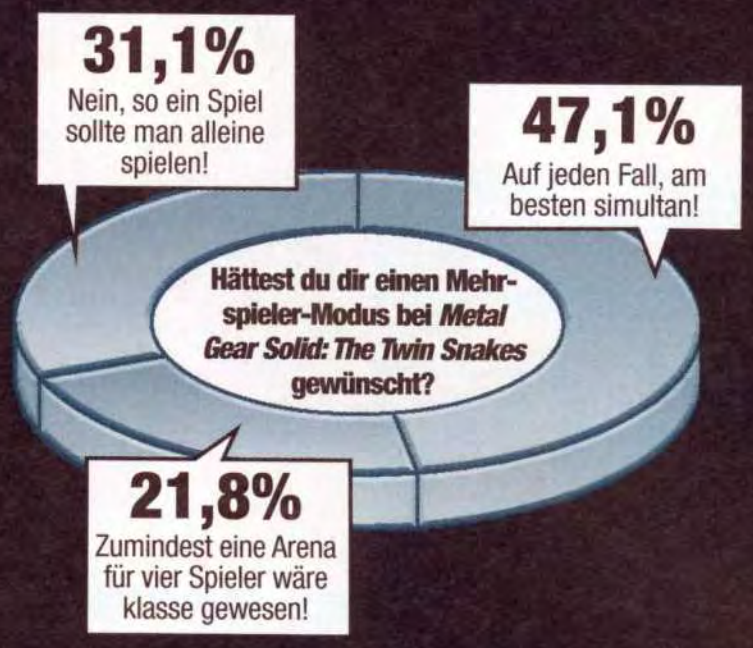
Metal Gear Solid The Twin Snakes

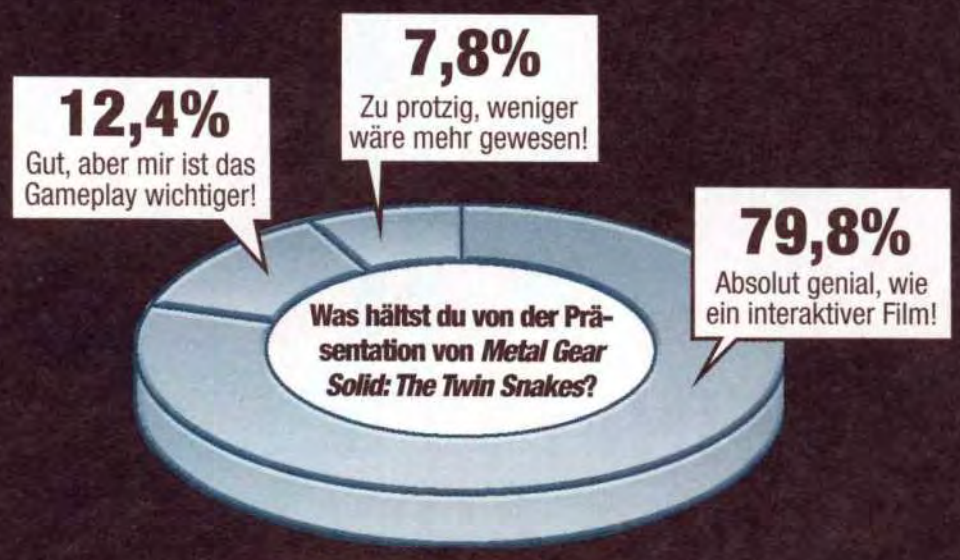
Kaum eine andere Spiele-Serie löste eine so immense Euphorie und Begeisterung aus wie die *Metal Gear Solid*-Reihe für die PSone bzw. die PS2. Mit *The Twin Snakes* kommen nun endlich auch Nintendo-Spieler in den Genuss von grandioser Spielbarkeit, einer fesselnden Story und filmreifer Präsentation. In technischer Hinsicht gibt es mit Sicherheit Titel, die mehr auf dem Kasten haben. Nichtsdestotrotz kann sich Solid Snake in seinem GameCube-Abenteuer sehen lassen. 33,3 Prozent von euch sind von der Grafik hin und weg. Die absolute Mehrheit mit 58,4 Prozent haben jedoch Titel zu Hause, welche die Grafikchips des GameCube deutlich mehr ins Schwitzen bringen als Konamis Stealth-Remake. 8,3 Prozent konnte die Grafik in keinster Weise überzeugen. Die akustische Untermalung des Spiels hat da schon deutlich besser abgeschnitten. Da finden 36,1 Prozent sowohl die Soundeffekte als auch die Musik durchweg bombastisch. 44,2 Prozent sind darüber hinaus der Meinung, dass der Sound perfekt zum Spiel passt. Mehr als ein „Gut, aber nicht überragend" konnte der Titel hinsichtlich des Sounds bei 12,8 Prozent nicht abstauben. 6,9 Prozent konnten mit dem Sound überhaupt nichts anfangen. Jedes Spiel steht und fällt mit der Spielbarkeit – da macht *MGS: The Twin Snakes* auch keine Ausnahme. 40,5 Prozent finden, dass die Steuerung sehr gut zugänglich ist. Trotz guter Umsetzung der Steuerung haben 43 Prozent etwas Eingewöhnungszeit gebraucht, bis sie Solid voll im Griff hatten. 10,1 Prozent hingegen hatten länger mit der Steuerung zu kämpfen, bis sie sämtliche Aktionen des Superagenten beherrschten. 6,4 Prozent sind merkwürdigerweise mit der Steuerung überhaupt nicht zurechtgekommen. So gut die Steuerung und die technische Umsetzung des Titels auch ist, auch in puncto Langzeitmotivation hat er einiges zu bieten. 65,5 Prozent von euch machten sich nach dem erfolgreichen Durchspielen auf die Dog-Tag-Suche und sehen darin genügend Motivation. 34,5 Prozent hingegen fragten sich nach dem Durchspielen, ob das schon alles gewesen sein soll. Im Allgemeinen ist die Meinung der Spieler-Gemeinde bei der Beantwortung der Frage, ob mehr Neuauflagen bereits erhältlicher Spiele erscheinen sollten, recht ausgeglichen. 52,4 Prozent sagen klar, dass sie dies begrüßen würden. 47,6 Prozent stehen dem kritischer gegenüber und würden sich mehr neue, innovativere Spielideen wünschen.

NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

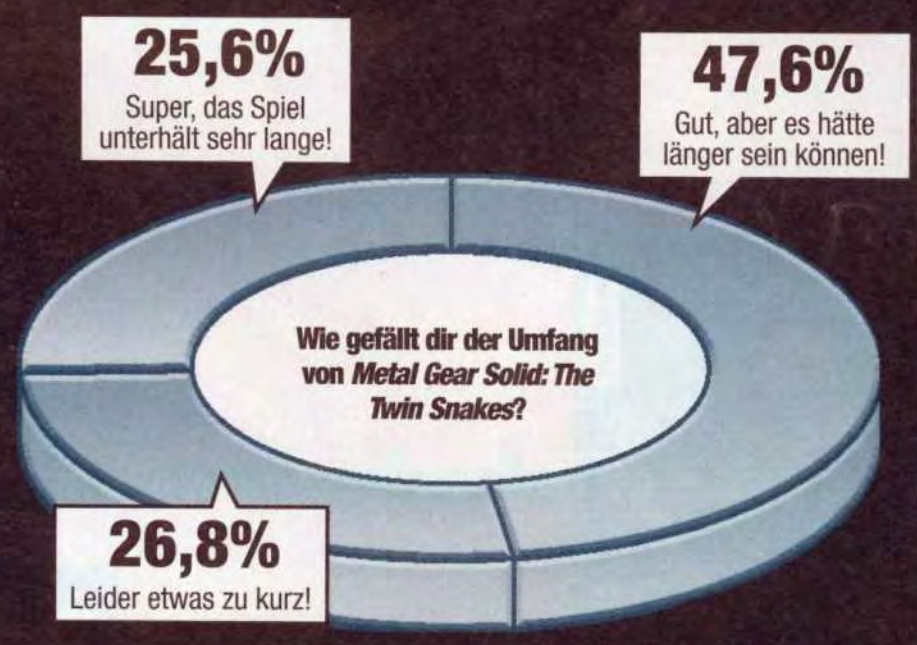
Nintendo baut mit dem seit 14. Mai erhältlichen **Pokémon Colosseum** seine geniale Serie weiter aus. Bei uns konnte der Titel voll abräumen und bei euch – dessen sind wir uns völlig sicher – wird das nicht anders aussehen. Aus diesem Grund widmen wir das nächste Feedback der neuesten Episode der erfolgreichsten Spiele-Serie der letzten Jahre. Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, wie euch *Pokémon Colosseum* gefällt. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Solid Snake hat ja bekanntlich schon einen Game-Boy-Color-Auftritt hinter sich. Da bietet es sich natürlich an, zu fragen, ob ihr ein weiteres Stealth-Abenteuer für unterwegs mit dem bekannten Agenten wollt. 48,2 Prozent sind von der Idee sehr angetan und würden sich riesig darüber freuen. 7,1 Prozent wären schon mit einem Remake der Game-Boy-Color-Version zufrieden. 18,8 Prozent wünschen sich, wenn schon ein GBA-Teil erscheint, gleich eine Verbindungsmöglichkeit zur GameCube-Version dazu. 25,9 Prozent von euch könnten vollkommen auf eine solche Fassung verzichten.





Welche Wertung würdest du *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* geben?	
Über 90 %	50,88 %
86 - 90 %	26,32 %
81 - 85 %	11,40 %
76 - 80 %	0,88 %
70 - 85 %	1,75 %
Unter 70 %	8,77 %



Eigentlich handelt es sich bei *MGS: The Twin Snakes* um ein reines Stealth-Abenteuer. Dafür haben die Entwickler aber einiges an Action in den Titel gepackt. 60,7 Prozent finden die Action-Elemente sehr gut und sogar besser als die ewige Herumschleicherei. 25 Prozent hätten sich mehr Stealth-Elemente gewünscht. „Agenten sollten schleichen und nicht rumballern!“, meinen dagegen 14,3 Prozent von euch und finden jeglichen Waffengebrauch, wie er in *The Twin Snakes* oft vorkommt, unangebracht.

Dank der genialen Zwischensequenzen ist *MGS: The Twin Snakes* im Moment präsentationstechnisch das imposanteste Spiel auf dem GameCube. 78,9 Prozent von euch teilen uneingeschränkt diese Meinung. 13,5 Prozent finden die Szenen manchmal etwas zu lang. 2,9 Prozent sind nicht ganz zufrieden und der Meinung, dass es auch besser hätte gehen können. 4,7 Prozent können mit den filmreifen Cutscenes gar nichts anfangen.

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
29, Volontärin

Unser Eldorado **für Cheat-Freaks!** Auf den nächsten vier Seiten findet ihr wie gewohnt haufenweise coole Cheats.

Teenage Mutant Ninja Turtles

TIPP An Weihnachten und an Halloween wartet eine kleine Überraschung auf euch.

Wer will, kann für die Pizza futternde Bande zwei witzige Accessoires freischalten. Ändert dazu einfach das Datum auf eurem GameCube. Stellt entweder den 24. Dezember oder den 31. Oktober ein. Anschließend startet ihr das Spiel und wählt einen der vier Protagonisten als Spielfigur aus. Euer Held trägt dann ein ulkiges Hütchen auf dem Kopf.

CHEATCODE Mehr Power für die Schildkröten

Um die aufgeführten Codes eingeben zu können, müsst ihr wie üblich die Optionen anwählen und den Menüpunkt „Passwort" aufrufen und schon könnt ihr loslegen. Viel Spaß!

Alternatives Kostüm (Raphael): SLSMM
Alternatives Kostüm (Leonardo): RSLMD
Alternatives Kostüm (Michaelangelo): RLSLS
Alternatives Kostüm (Donatello): RRSLR
Attack Power-Up (Raphael): RDSRL
Attack Power-Up (Leonardo): LMLSD
Attack Power-Up (Donatello): DRLDS
Bessere Verteidigung (Leonardo): LDSMS
Bessere Verteidigung (Donatello): MLMLS
Bessere Verteidigung (Michaelangelo): MRRML
Bessere Verteidigung (Raphael): SDRML
Bessere Verteidigung (Michaelangelo): MSRMM
Soundeffekte ändern: DDDML
Bessere Power-Up-Effekte (Raphael): LSMMS/RSSSR
Bessere Power-Up-Effekte (Donatello): MLSDS
Bessere Power-Up-Effekte (Michaelangelo): RLMSM
Bessere Power-Up-Effekte (Leonardo): RSDMM
Unendlich viele Shurikens (Michaelangelo): MSSLD
Unendlich viele Shurikens (Leonardo): SSLDM
Datenbank der Spielgefährten freischalten: LSDRM
Meister Splinter freischalten (Storymodus): LSLML

INFO N-ZONE-HELPLINE

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

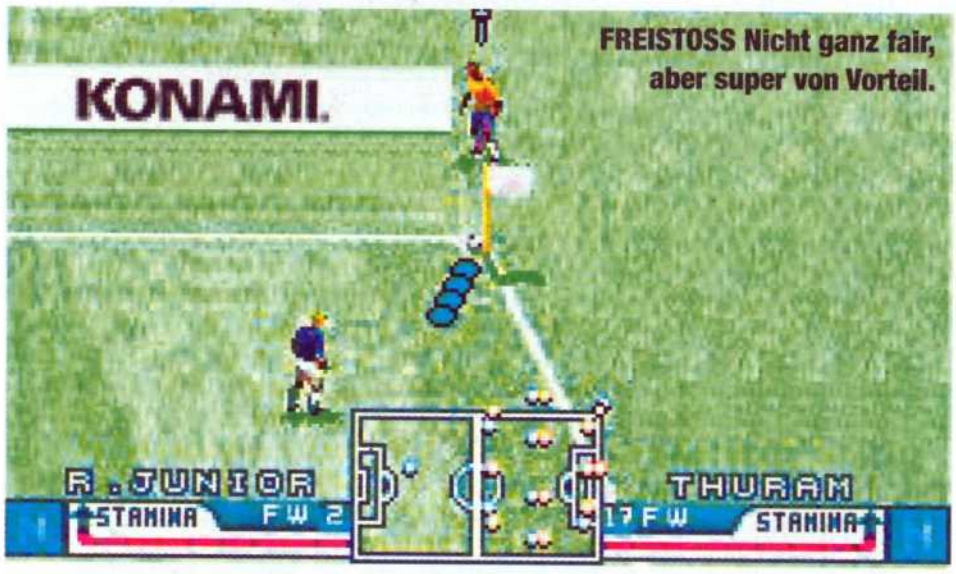
0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

ISS Advance

TIPP **Erschummelt euch ganz leicht einen Freistoß!**

In Konamis ISS Advance braucht ihr eigentlich lediglich irgendwo auf dem Spielfeld stehen bleiben, die linke Schultertaste und den A-Button gleichzeitig drücken. Selbstverständlich müsst ihr dann darauf achten, dass euch dabei kein Spieler der gegnerischen Mannschaft den Ball abluchst. Aktiviert ihr in einem passenden Moment diese beiden Tasten, wird euer Spieler den Ball hochlupfen. Dann drückt ihr permanent den B-Button, damit euer Kicker in einer Tour Kopfbälle vollführt. Wenn ihr das lange genug durchhaltet, kommt irgendwann ein Spieler des gegnerischen Teams und foult euch.



FREISTOSS Nicht ganz fair, aber super von Vorteil.

Soul Calibur II

TIPP **Wie ihr Gegner locker-flockig aus dem Ring befördert**

Link ist zweifelsohne ein absolut starker Typ. Selbst in *Soul Calibur II* macht Nintendos kleiner Held eine tolle Figur. Neben Bumerang, Pfeil und Bogen und wahrlich bombigen Attacken hat Link aber auch noch einen absolut praktischen Trick in petto. Sobald ihr nahe genug neben einem Gegner steht, drückt einfach gleichzeitig A + B und schon befördert Link seinen Kontrahenten mit einem spektakulären Move auf die Bretter und mit etwas Zielwasser sogar aus dem Ring.

KEIN PROBLEM Mit diesem Trick lassen sich Gegner ganz leicht ausstechen.

NBA Live 2004

CHEATCODE **Kleine Hilfen für sportliche Zocker**

Um die aufgeführten Ziffernfolgen einzugeben, müsst ihr den Menüpunkt „My NBA Live" anwählen und anschließend „NBA Codes" auswählen. Habt ihr die Zahlen und Buchstaben richtig eingegeben, erscheint eine entsprechende Meldung.

Alle Hardwood Classics: 725JKUPLMM
Alle NBAs: ERT9976KJ3
Alle Schuhe: POUY985GY5
Store Points: 87843H5F9P

KORREKT Eine entsprechende Meldung bestätigt die korrekte Eingabe.

Sonic Heroes

CHEATCODE **Neuer Look für Sonic & Co.**

Wenn euch Segas Protagonisten zu langweilig aussehen, dann verpasst ihnen doch ein anderes Aussehen. Wählt einfach einen beliebigen Level für zwei Spieler und haltet dann die A- und Y-Taste gleichzeitig gedrückt. Euer Team glänzt daraufhin mit einem coolen Metall-Look.

ORIGINELLES AUSSEHEN Das komplette Team erstrahlt in neuem Glanz.

INFO CLASSIC-CHEATS

Tipps für Klassiker

Einige Spiele haben es wirklich nicht verdient, irgendwo auf einem Regal ein staubiges Dasein zu fristen. Also: Bude auf den Kopf stellen, bei Fahndungserfolg Staubschicht wegschaufeln und dann nix wie rein mit dem guten Stück. Viel Spaß beim Daddeln!

Super Smash Bros. Melee

TIPP Ein anderer Sound bringt Abwechslung ins Spiel.

Super Smash Bros. Melee geht immer noch weg wie warme Semmeln. Bei dem sagenhaften Preis von läppischen € 29,99 ist das schließlich auch kein Wunder. Wer bislang immer noch nicht alles freigespielt hat, kann sich durch einen kleinen Trick neue Musikstücke ruck, zuck erschummeln. Während der Stage-Auswahl müsst ihr lediglich die linke und die rechte Schultertaste gleichzeitig gedrückt halten und dann die A-Taste drücken.

TIPP Neue Trophäe für die Multiplayer-Gaudi

Ihr hättet gerne eine weitere Trophäe? Kein Problem …, allerdings gibt's dabei einen klitzekleinen Haken. Ihr benötigt dazu nämlich einen *Pikmin*-Spielstand auf eurer Memory-Card. Dieser wird automatisch von der Hardware erkannt und schwuppdiwupp erhaltet ihr dadurch die originelle Captain-Olimar-Trophäe.

BEGEHRTES STÜCK Um es euch zu krallen, benötigt ihr lediglich einen Pikmin-Spielstand auf eurer Memory-Card.

KNUFFIGE DEKO Diese Trophäe ist doch wirklich ein schmuckes Teil, oder?! Das würde sich auch in unserer Redaktion gut machen!

Bubble Bobble Old & New

CHEATCODE Neue Spielmodi für die Mini-Drachen

Bub und Bob – wer kennt sie nicht, die zwei Blasen speienden Knirpse. Mittlerweile tummeln sich die beiden bereits fast 20 Jahre in der Welt der Videospiele. Dass sich die goldigen Blasenwerfer auch auf dem GBA pudelwohl fühlen würden, war eigentlich von vornherein klar. Wer also bislang noch immer keine Bekanntschaft mit ihnen gemacht hat, sollte dies unbedingt nachholen!

Super-Modus (Bubble Bobble New):
Im Titelbildschirm **→, rechte Schultertaste, ←, linke Schultertaste, Select, rechte Schultertaste, Select, linke Schultertaste** drücken.

Original-Modus (Bubble Bobble Old):
Im Titelbildschirm **linke Schultertaste, rechte Schultertaste, linke Schultertaste, rechte Schultertaste, linke Schultertaste, rechte Schultertaste, →, Select** drücken.

Power-Up-Modus (Bubble Bobble Old):
Im Titelbildschirm **Select, rechte Schultertaste, linke Schultertaste, ←, →, rechte Schultertaste, Select, →** drücken.

Super-Modus (Bubble Bobble Old):
Im Titelbildschirm **←, rechte Schultertaste, ←, Select, ←, linke Schultertaste, ←, Select** drücken.

VORSICHT Selbst heutzutage hat dieser Klassiker noch immer ein enorm hohes Suchtpotenzial. Dieses Spiel sollte in keiner Sammlung fehlen!

Scooby-Doo 2: Die Monster sind los

CHEATCODE Im letzten Level rumschnüffeln

Dieser Cheat öffnet euch die Pforten zur finalen Herausforderung. Auch im letzten Level wartet auf Scooby natürlich wieder ein mieser Schuft, der ihm das Fell über die Ohren ziehen will. Wer Schnuffelwuffel Scooby vor dem Hundehimmel bewahren möchte, sollte jedenfalls flinke Finger haben. Den Code müsst ihr wie gewohnt als Passwort eingeben.

Finale: 5DBY3MT8

Gewinnspiel

3 limitierte GBAs abstauben!

Ihr wollt einen absolut einzigartigen GBA SP? So ein schmuckes Teil hat definitiv nicht jeder. Wer an unserem Gewinnspiel teilnimmt, ist vielleicht bald stolzer Besitzer eines brandneuen megacoolen GBA SP. Drei davon dürfen wir dank Take2 Interactive an den Mann bzw. an die Frau bringen. Viel Glück!

T2 TAKE TWO INTERACTIVE

Das interaktive Quiz

Schickt einfach eine SMS mit dem Inhalt „NZ 46“ an die 81114. Anschließend bekommt ihr fünf Fragen geschickt (beispielsweise „Von welchem Publisher wird *Serious Sam Advance* vermarktet?“ a) Take 3 b) Take 2 c) Nimm 2. Die Antwort schickt ihr per SMS mit dem Inhalt „NZ 46 x“ an die 81114 (das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung, z. B. „NZ 46 b“. Wer alle fünf Fragen richtig beantwortet, nimmt automatisch an unserem Gewinnspiel teil. Viel Erfolg!

Schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 46“ an folgende Nummern:

D: 81 114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72 444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101 010 € 0,60/SMS

N-ZONE

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 2. Juni 2004.

INFO SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Mit den nachfolgenden Codes könnt ihr wieder euer Schummelmodul ein wenig tunen. Die Ziffern unter [m] müsst ihr aber unbedingt miteingeben. Sie deklarien nämlich das gewünschte Spiel.

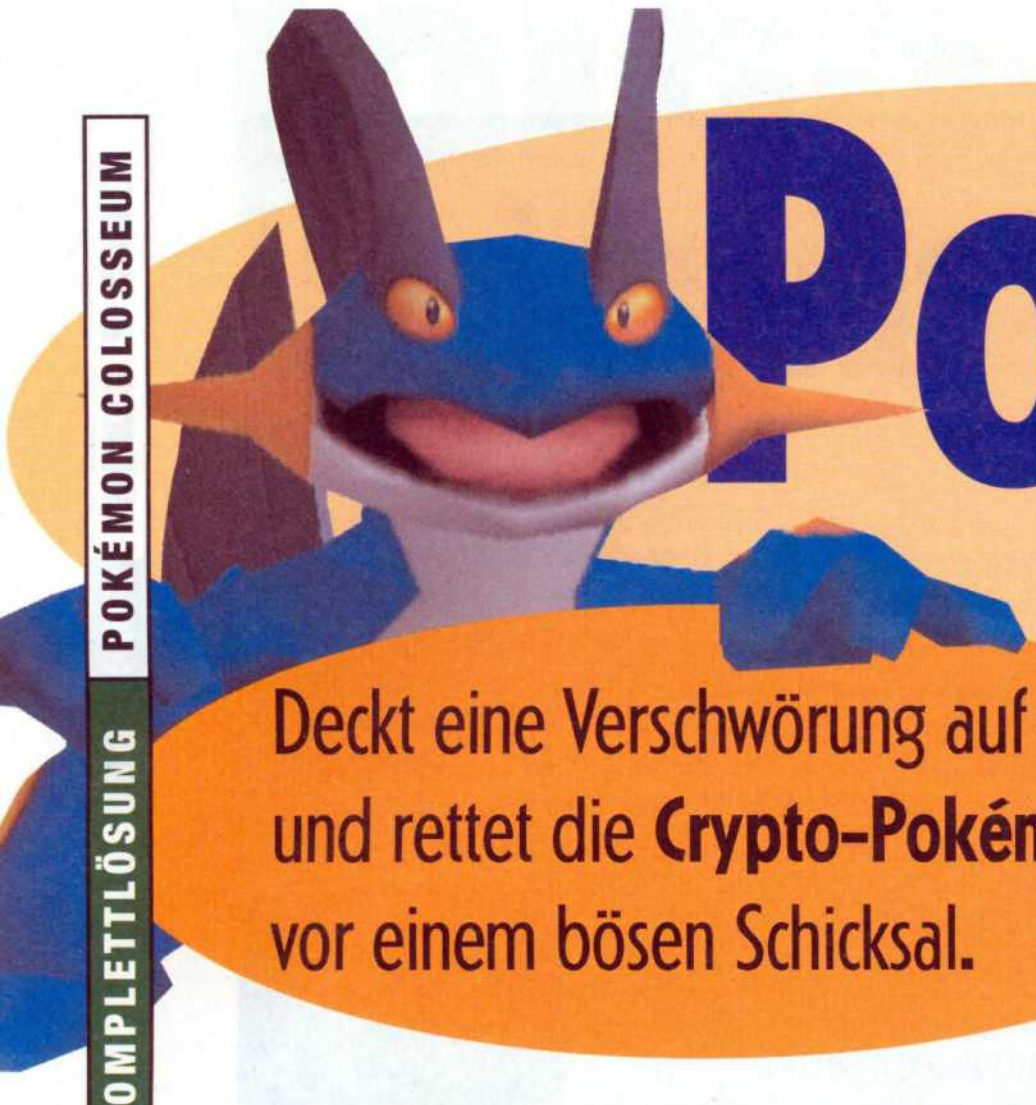
ACTION-REPLAY-PACK
Preis: € 39,99
Hersteller: Datel

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

[m]:	EQUZ-UYTK-YYH4D	W6QG-H5EA-P6ZKC
418N-QREB-DR1MX	THZ9-PFA5-886UA	8TXT-26ME-VBGPH
JW26-JB3B-P4YG2	**Unendlich viele Bertie Bott's Beans**	7V18-QPK1-R1WP7
Maximale Ausdauer	4MAF-YJ0J-QCPG2	FTG8-D8A7-C1JPQ
7PRZ-E746-W300E	5NRB-UA1Z-FGMAX	**Alle Folio Magi Cards**
10R7-U1RQ-P0FKV	**Alle Schilde**	WJPX-62PG-1CA0M
Unendliche Ausdauer	ZA5Y-2NGG-KF2NA	MQJY-VMZ7-XYHF5
H4XC-7F85-7GN7N	24BK-2G9V-AQJVY	**Folio Bruti Volume 1 komplett**
2WH0-Y6KK-MAFX6	**Alle Quest Items**	3EEU-PCDA-K2J7Y
Max. Anzahl an Bertie Bott's Beans	5G1H-RACH-3EEBT	AA4Q-VKRD-4QF9C
	6R96-KDHH-YRQU4	2JNC-M7AW-VBVMN

Harvest Moon: A wonderful Life

[m]:	**Niemals müde**	**Essensvorräte**	**Voller Essensbehälter**
DZPG-46VJ-F4HQX	UE4H-NM5G-X3Y25	C02E-KR6D-KEF0A	DDDH-MVE5-11T57
PQ6B-GQ3Z-DR9RE	V40A-707X-3WDHN	35RE-ENZE-8DYRW	T0BR-EPWK-MP6VE
Massig Kohle	**Niemals hungrig**	**Immer Hühnerfutter**	
V6G5-81UN-9V538	GJ9D-Z1Y6-BC4ZU	JXP1-BN18-EY0X1	
AD31-EUPB-VE0WF	BNX9-AP59-ATW75	DRDE-AJA3-61HKB	



Pokémon Colosseum

Teil 1

Deckt eine Verschwörung auf und rettet die Crypto-Pokémon vor einem bösen Schicksal.

Unsere Komplettlösung begleitet euch durch den Story-Modus des Spiels. Wir geben euch hilfreiche Tipps für Kämpfe und zeigen euch, wo ihr die begehrten Crypto-Pokémon findet. Den letzten Abschnitt, den Endkampf und nützliche Tipps zu den Maschinen findet ihr in der nächsten Ausgabe der N-ZONE.

Wüstenbar

Betretet die Bar und schaut euch die aktuellsten Nachrichten im Fernsehen an. Da es hier nichts weiter zu tun gibt, verlasst ihr die umfunktionierte Lokomotive. Ihr werdet von einem Typen angesprochen, mit dem ihr euch duellieren müsst. Zu Beginn des Spiels stehen euch ein Nachtara (Level 26) und ein Psiana (Level 25) für die ersten Gefechte zur Verfügung. Nachdem ihr Willie und seine beiden Zigzachs glorreich besiegt habt, macht ihr euch auf den Weg zur nächsten Stadt.

Phenac

Ihr seht zwei Teammitglieder, die sich mit einem großen Sack abmühen. Einer der beiden wird auf euch aufmerksam und fordert euch zu einem Duell heraus. Sobald ihr diesen Gegner und seine zwei Flurmel besiegt habt, suchen die zwei Typen das Weite und ihr öffnet den Sack. Heraus steigt eure zukünftige Partnerin, die die dunkle Aura der Crypto-Pokémon erkennen kann. Wandert dann nach Norden, steigt die Treppe hinauf und geht links über den Steg zum Haus des Bürgermeisters Maskad. Redet kurz mit ihm über die Crypto-Pokémon und verlasst das Gebäude wieder. Hinter dem Kind mit dem Jigglypuff geht es weiter nach Norden und durch das Tor in das Stadion. Sprecht mit den Trainern und verlasst das Gebäude. Erneut werdet ihr von einem Teammitglied herausgefordert. Nachdem ihr diesen Gegner in die Flucht geschlagen habt, besorgt ihr ein paar Pokébälle. Da ihr diese jedoch nicht im Markt erwerben könnt, sprecht ihr mit der langhaarigen Frau im hinteren Teil des Ladens. Sie gibt euch den Tipp, Pokébälle in der Wüstenbar zu kaufen.

Wüstenbar

Reist also zum Wüstenlokal zurück und ihr bekommt vom Barbesitzer fünf Pokébälle geschenkt, mit denen ihr Crypto-Pokémon einfangen könnt. Außerdem könnt ihr hier Heiltränke und Gegenmittel erwerben.

Phenac

Kehrt zum Haus des Bürgermeisters zurück, der vom Team Krall bedroht wird. Besiegt das erste Teammitglied und tretet dann gegen den zweiten Typen an, der ein Crypto-Pokémon gegen euch aussendet. Eure Partnerin weist euch auf die dunkle Aura der Makuhita hin. Erledigt also Zwirrlicht und Webarak mit Bissen und senkt dann mit weiteren Bissen die Lebensenergie der Makuhita. Dann könnt ihr einen Krall-Ball werfen und das erste Crypto-Pokémon fangen. Nachdem ihr die Ganoven besiegt habt, laufen die beiden davon. Geht dann zur Trainer-Schule, die auf der linken Seite der Stadt liegt, und lasst euch von der Lehrerin das Strategie-Memo auf das PDA laden. Jetzt könnt ihr euch entweder weiteren Trainern stellen oder die Stadt verlassen. Allerdings sind alle Ausgänge von Teammitgliedern blockiert. Jeder von ihnen besitzt ein wertvolles Crypto-Pokémon. Speichert euren Spielstand vor dem Kampf im Pokémon-Center ab. Am Osttor gibt es das Feuer-Pokémon Igelavar zu stibitzen, am Südtor das Wasser-Pokémon Tyracroc und am Westtor das Gras-Pokémon Lorblatt. Attackiert Grimer mit Konfusion und schwächt Igelavar, Tyracroc oder Lorblatt mit Bissen. Benutzt die Rückkehr-Fähigkeit an Spoink und fangt dann das Crypto-Pokémon, das mittlerweile eine gelbe Energieleiste haben sollte. Im Idealfall ist sein

WERTVOLLER TIPP Von dieser Person bekommt ihr den Rat, Pokébälle in der Wüstenbar zu kaufen.

BÜRGERMEISTER Maskad wird vom Team Krall bedroht.

STADIONLEITER Grand ist einer eurer wichtigsten Ansprechpartner.

Gesundheitszustand bereits im roten Bereich. Sobald ihr eines dieser Pokémon ergattert habt, speichert ihr ab und verlasst die Stadt.

Baustelle

Die Turmbaustelle dient nur als kurzer Zwischenstopp. Seht euch einen Moment lang um und unterhaltet euch mit den Bauarbeitern. In dem Gespräch erfahrt ihr, dass ihr wiederkommen sollt, wenn der Turm vollendet und die Baustelle aufgeräumt ist.

Pyritus

Beobachtet die Unterhaltung am Eingang der Stadt. Danach sucht ihr das Polizeirevier auf und sprecht mit den Beamten Herculet und Pierrot. Im Revier gibt es einen Speicherpunkt. Rüstet euch im Markt neu aus. Nehmt euch für 100 $ ein Zimmer im Hotel, um euch von dieser anstrengenden Reise zu erholen. Geht dann nach draußen und kämpft mit dem Mädchen. Im Anschluss begebt ihr euch zum Kampfplatz, wo ihr in weiteren lehrreichen Trainingskämpfen Erfahrungspunkte sammeln könnt und eure Crypto-Pokémon etwas von ihrer Aura verlieren. Jagt während der Gefechte den Trainern die Crypto-Pokémon Traunfugil, Hubelupf, Morlord und Schneckmag in gewohnter Weise ab. Kehrt dann zum Stadteingang zurück und kämpft mit dem Typen, den ihr dort antrefft. Attackiert Trasla mit Biss und Machop mit Konfusion. Greift dann Samurzel mit Konfusion an und schwächt Wiesenior mit Bissen, damit ihr das Pokémon einfangen könnt. Beobachtet in einer Videosequenz ein interessantes Gespräch zwischen Jakira und D.Queen. Betretet danach das Haus, das mit einem „C“ beschriftet ist, und redet mit dem Stadionleiter Grand. Verschiebt das Regal und betretet das Versteck. Sprecht mit den Kindern und verlasst das Gebäude. Geht zur Windmühle hinüber, wo ein Wissenschaftler vor euren Augen zusammenbricht. Betretet die Mühle und findet heraus, dass ein wichtiges Zahnrad entwendet wurde und das Stadion deswegen keine Stromversorgung hat. Jetzt ist es eure Aufgabe, das verschwundene Maschinenteil wiederzubeschaffen.

Baustelle

Reist also zur Baustelle, wo ihr hinten rechts das glänzende Metallrad findet. Steckt es ein, um das Zahnrad an seinen ursprünglichen Platz zurückzubringen. Kehrt dann wieder in die Stadt zurück.

Pyritus

Betretet die Windmühle und stellt euch an das Geländer, um das fehlende Zahnrad wieder einzusetzen. Die Stromversorgung des Stadions arbeitet nun wieder. Jetzt bekommt ihr die Aufgabe, im Stadion an den Kämpfen teilzunehmen. Speichert noch einmal euren Fortschritt, bevor ihr euch auf den Weg dorthin macht.

Pyritus-Colosseum

Sprecht mit der Frau am Eingang und betretet dann die Arena. Nehmt an zwei Ausscheidungsduellen, dem Halbfinale und dem Finale teil. Holt euch danach

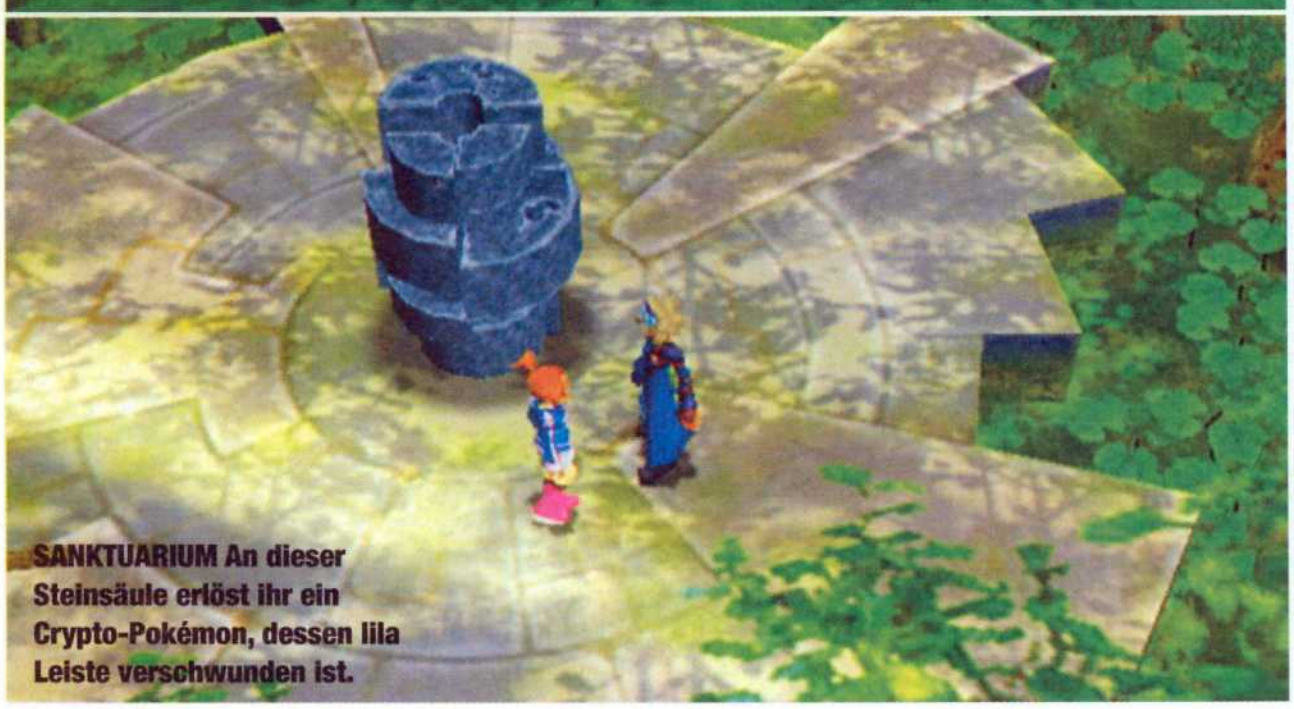
KLEINE SPIONE Die Kinder sammeln Informationen über die Verschwörung.

FEHLENDES ZAHNRAD Setzt das Rad an seinen Platz ein, damit das Stadion wieder Strom bekommt.

D.QUEENS VERSTECK Dieses Gebäude müsst ihr infiltrieren.

CRYPTO-POKÉMON In diesem Haus bekommt ihr für die gewonnenen Duelle ein besonderes Pokémon.

GROSSVATER SOPHOS Hier lebt die Verwandtschaft eurer entzückenden Partnerin.



SANKTUARIUM An dieser Steinsäule erlöst ihr ein Crypto-Pokémon, dessen lila Leiste verschwunden ist.

den Geldpreis und TM 06 als Belohnung für eure Leistungen am Schalter ab. Redet mit dem Kerl auf der Brücke. Er verspricht euch ein Crypto-Pokémon für die gewonnenen Kämpfe, folgt ihm also ins Teamversteck.

D.Queen-Versteck

Unglücklicherweise werdet ihr unterwegs als Spion entlarvt und müsst euch gegen euren Reisebegleiter behaupten. Attackiert sein Tanza mit Bissen und greift Nincada und Gehweiher mit Konfusion an. Nehmt ihm dabei das geschwächte Crypto-Pokémon Yanma ab. Redet danach wieder mit den Kids und Grand, dessen Plusle entführt wurde. Ihr sollt nun das Plusle aus den Händen der Entführer befreien. Nehmt nach dem Gespräch die glänzende Culpa-Akte vom Tresen. Kämpft euch nun bis zum Dach des Gebäudes durch. Jagt dabei den Gegnern die Crypto-Pokémon Pupitar und Kanivanha ab. Bei Bedarf könnt ihr eure Pokémon im Erdgeschoss heilen und euren Spielstand speichern. In dem mittleren Raum im ersten Stock findet ihr fünf große Bälle. Ein Stockwerk darüber schnappt ihr euch die Wiederbelebung aus der Kiste. Betretet dann das Dach und geht durch die Tür. Bekämpft die beiden Teamanhänger und stehlt ihnen die Pokémon Remoraid und Mantax. Nachdem die Besiegten geflohen sind, sprecht ihr mit dem Jungen. Ihr erfahrt in einer Videoszene, dass D.Queen sich in einer Höhle aufhält. Nehmt hinten links eine weitere Culpa-Akte mit und fahrt mit dem Aufzug nach unten. In der Kiste am Lift findet ihr drei Hyperheiler. Speichert im Erdgeschoss ab und rennt wieder aufs Dach. Kämpft vor dem Höhleneingang mit dem Trainer. Beißt Goldeen zweimal und bekämpft Geradaks mit Crypto-schlägen. Wenn euer Psiara unterhalb von Level 31 ist, könnt ihr das Crypto-Pokémon Baldorfish mit Konfusion schwächen und einfangen. Geht nach dem Gefecht in die Höhle.

Höhle von Pyritus

Schlagt euch einen Weg durch die Höhlen frei und entführt dabei die Crypto-Pokémon Dummisel und Meditie. Schleicht an den Gegnern vorbei. Auf dieser Ebene findet ihr drei Äther und zwei Hyperheiler in den Kisten. Lauft zum Ende dieser Etage und dort die Treppe hinab. Holt euch in dieser Höhle hinten rechts eine Komplettheilung aus der Truhe. Folgt dem Tunnel, bis ihr die Wahl habt, nach Norden weiterzugehen oder eine Treppe hinaufzusteigen. Benutzt zuerst die Treppe und folgt dem Gang, bis ihr ein weiteres Item findet. Steigt dann die Treppe wieder hinauf. Hier könnt ihr nach links oder rechts weitergehen. Lauft nach links und die Treppe nach unten, damit ihr das Wasser erreicht. Überquert die linke Brücke,

um auf eine weitere Treppe zu stoßen, vor der eine Heilmaschine und ein Speicherpunkt stehen. Benutzt die Maschinen und steigt dann die Treppe rauf. Weiter geht's nach Norden und eine weitere Treppe hinab. In dem Raum mit der Tanzfläche zeigt ihr dem wandelnden Haarball, wie cool eure Pokémon grooven können. Benutzt gegen die vier Kappalores die Attacken Rückkehr und Geheimpower. Wenn ihr das Noctuh zuvor gefangen habt, verwendet ihr dessen Cryptoschlag gegen die gegnerischen Pokémon. Schwächt den Crypto-Mogelbaum mit Biss und Geheimpower, damit ihr ihn stehlen könnt. Nehmt danach TM 49 aus der Kiste und geht durch die Tür zu Plusle. Holt euch in diesem Raum das Machoband und eine weitere Culpa-Akte aus der Kiste. In einer Videosequenz stößt Plusles Besitzer Grand zu euch und bringt euch zurück in sein Büro.

BEERENMANN Von diesem alten Mann bekommt ihr täglich eine Beere geschenkt.

Pyritus

Als Dank für Plusles Rettung bekommt ihr das Tierchen geschenkt. Jetzt sucht ihr die Wahrsagerin auf, um zu erfahren, dass der Schlüssel, mit dem ihr die Crypto-Pokémon befreien könnt, im Norden versteckt ist.

Emeritae

Besucht zuerst die Großeltern eurer Partnerin. Sie bewohnen das Haus unter der Baumwurzel. Sprecht mit den beiden und folgt dem Pfad links vom Haus. Ihr erreicht eine kleine Höhle, in der euch drei Gegner erwarten, von denen jedoch keiner ein Crypto-Pokémon einsetzt. Am Ende der Höhle gelangt ihr in einen Wald.

Sanktuarium

Auf dem Platz mit der Steinsäule beobachtet ihr ein Duell zwischen Großvater Sophos und einem Teamanhänger. Sobald der alte Mann verloren hat, tretet ihr gegen den Gewinner dieser Auseinandersetzung an. Attackiert Geodude mit Konfusion und schwächt den Crypto-Kapoera mit Biss und Geheimpower, damit ihr ihn schnappen könnt. Perlu erledigt ihr mit Waaty. Gegen Isso setzt ihr die Rückkehr-Attacke ein. Hebt die Culpa-Akte auf und kehrt ins Haus der Großeltern zurück.

Emeritae

Beim Dorfeingang geht's weiter nach links. Rennt bei der Klippe um die Ecke und ihr kommt in eine kleine Höhle, in der ihr einen Seidenschal und zwei Ultrabälle in den Kisten findet. Auf der oberen Klippe ganz rechts bekommt ihr von einem alten Mann Beeren geschenkt. Beim Durchgang zum Wald folgt ihr dem Verlauf des Flusses nach rechts, um eine Flinkklaue aus einer Kiste hinter dem Wasserfall zu ergattern. Geht in das Haus vor dem Pokémarkt und redet mit dem Mann. Besucht danach noch einmal die Großeltern. Von ihnen erhaltet ihr eine gravierte Steintafel. Während ihr das Haus verlasst, bekommt ihr eine E-Mail. Lest sie und macht euch auf den Weg in die Richtung des Berges.

Duellberg

Speichert im Foyer euren Fortschritt und heilt noch einmal eure Kampfgruppe. In der rechten Ecke findet ihr den Attacken-Verlerner und eine Kiste mit TM 47. Hinter der nächsten Tür müsst ihr euch über zehn Plattformen kämpfen. Nach dem neunten Gefecht kehrt ihr ins Foyer zurück und speichert den Spielstand, da ihr im zehnten Kampf das Crypto-Pokémon einfangen müsst. Attackiert Golem und Moorabbel mit Psystrahl. Beißt Camerupt und Metang oder benutzt Glut an Metang, falls ihr vorher Igelavar gefangen habt. Ihr könnt auch Traunfugils Spukball am Camerupt benutzen. Beißt Entie, um es zu schwächen und dann zu fangen. Wenn euch dies gelungen ist, redet ihr mit dem am Boden liegenden Mann und bekommt im Foyer von ihm die sehr nützliche Zeitflöte, mit der ihr Celebi rufen könnt. Speichert noch einmal und holt euch das gerade erhaltene Pokémon in eure Gruppe.

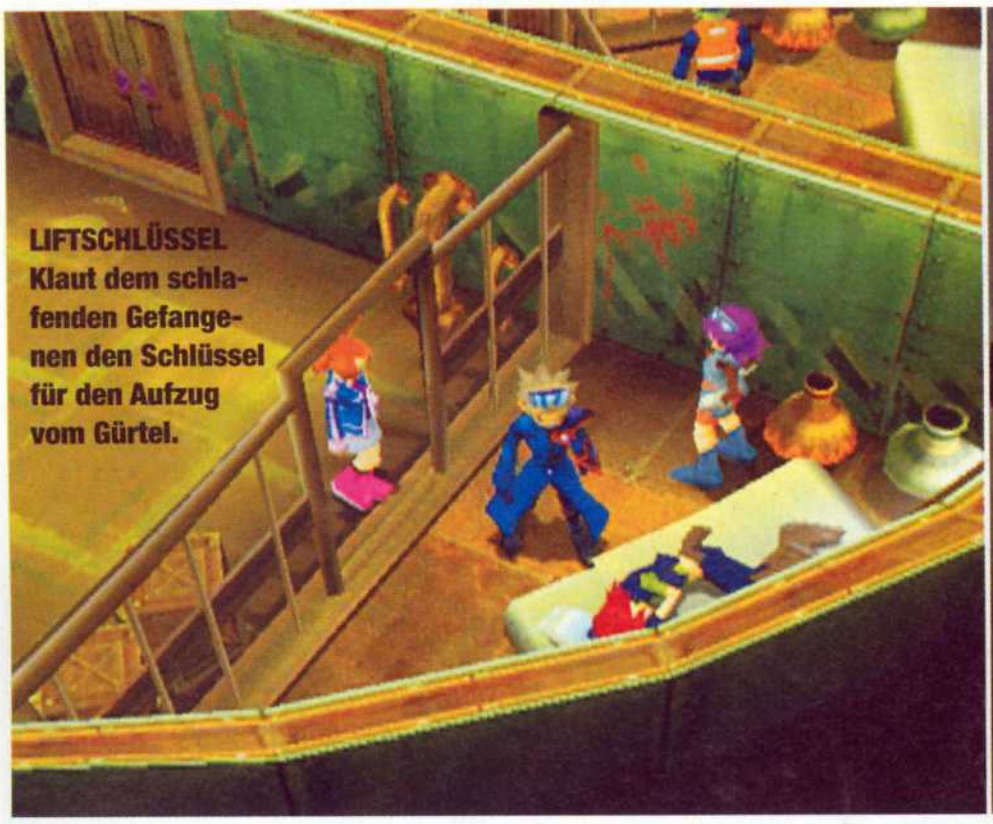
Emeritae

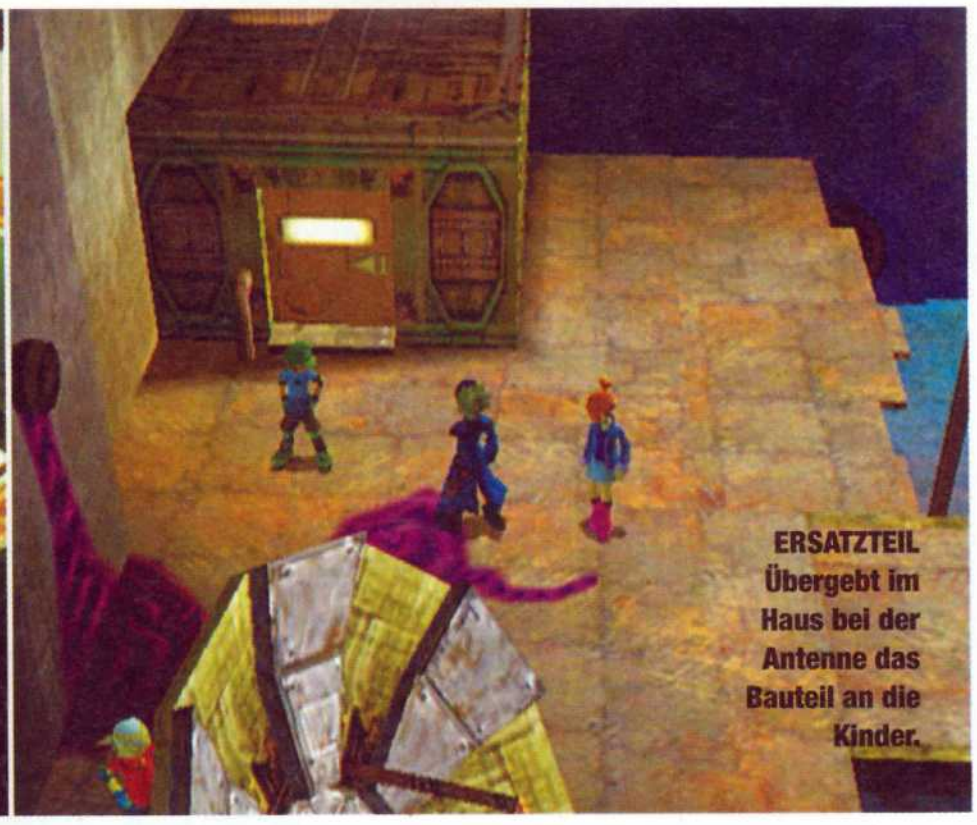
Wandert durch die Höhle zu der Steinsäule im Wald und erlöst eure besten Pokémon, deren lila Balken inzwischen ganz zurückgegangen ist. Nach der Befreiung habt ihr die Möglichkeit, ihnen Namen zu geben. Außerdem steigen sie im Level auf und entwickeln sich möglicherweise weiter. Eilt dann zum Pokémon-Center und besiegt dort das Kind. Anschließend geht ihr nach Osten und sprecht mit dem Mädchen. Entscheidet euch für die untere Antwort, um eine Essenz-Kiste zu erhalten. Heilt eure Tierchen und speichert ab. Jetzt müsst ihr eure Kreaturen trainieren, damit weitere Crypto-Pokémon ihre lila Leiste verlieren.

Duellberg

Nehmt am Wettbewerb teil und kämpft euch bis zum Duellmeister durch. Ihr

DUELLBERG Trainiert auf hundert Plattformen eure Kampfgruppe und gewinnt dafür Coupons.





könnt euch in einer Station nach jedem zehnten Kampf zum Eingang zurückteleportieren lassen. Für die gewonnenen Kämpfe bekommt ihr am linken Tresen Coupons, die ihr rechts gegen wertvolle Items eintauschen könnt. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, in jedem geklärten Areal die Kämpfe zu wiederholen. Wenn ihr für weitere Taten bereit seid, sprecht ihr mit dem Jungen draußen vorm Eingang. Er erzählt euch von einem Geheimlabor in der Wüste.

Geheimnisvolles Labor

Leider könnt ihr das Labor zu diesem Zeitpunkt noch nicht betreten. Allerdings erreicht euch dort eine E-Mail über zwei Festnahmen in Pyritus. Kehrt also in diese Stadt zurück.

Pyritus

Geht zum Gebäude mit dem verschiebbaren Regal. Betretet den Geheimraum und redet mit den Kindern. Danach geht ihr ins Polizeirevier und gebt dem Beamten Herculet eure PDA-Nummer. Im Nebenraum nehmt ihr den Zellenschlüssel vom Tisch und setzt ihn an der nahen Zelle rechts ein. Klaut dem schlafenden Häftling einen weiteren Schlüssel. Sprecht noch einmal mit Grand und betretet dann das Teamversteck rechts von der Brücke. Das Mädchen vor dem Aufzug behauptet, dass dieser nicht funktioniert. Besiegt das Mädchen und ihre Pokémon und verwendet den Liftschlüssel, um den Aufzug im Erdgeschoss in Gang zu setzen.

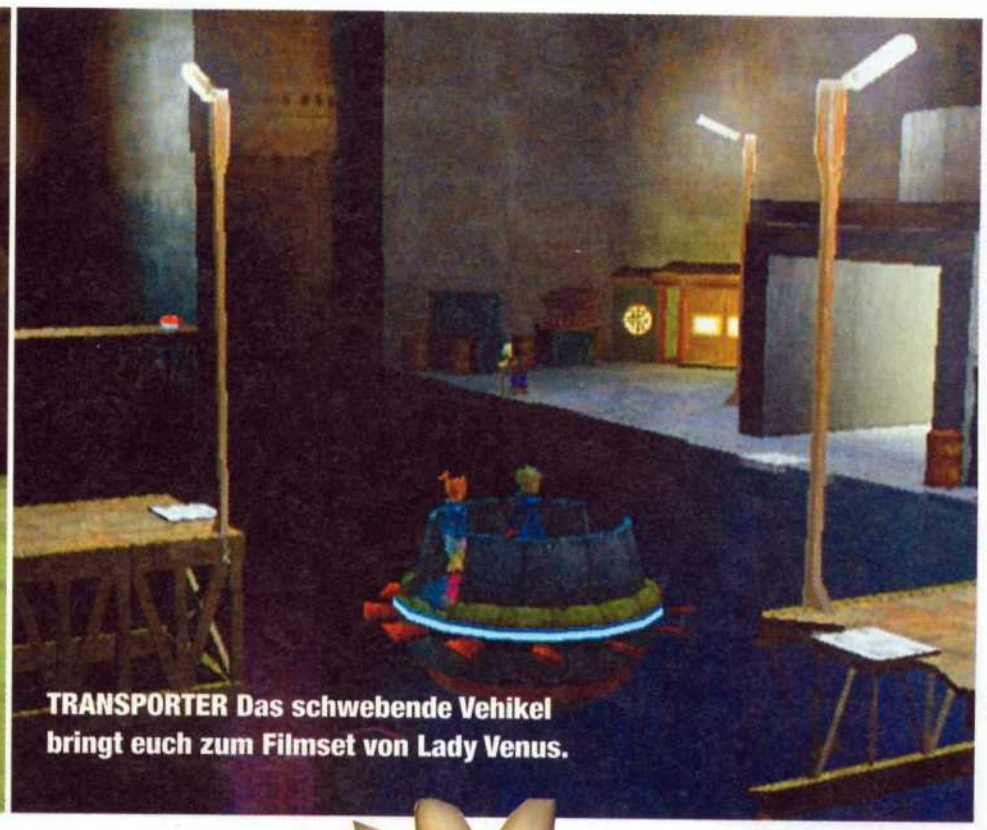
Orkus

Nachdem Lady Venus über die Großleinwand vor Spionen gewarnt hat, lauft ihr nach Süden zu dem Getränkeautomaten. Hier gibt es für 350 $ Limonade, die 80 Gesundheitspunkte wiederherstellt. Seht euch im Laden um und geht dann zum Hotel im Süden. Lauft die Treppe hinauf und speichert dort ab. Geht über den Außensteg ins andere Gebäude hinüber, die Treppe runter und ihr bekommt ein Elektronik-Ersatzteil für Byte mit auf den Weg. Lauft zum Platz zurück und steigt die linke Treppe hinauf. Sprecht mit dem Typen vor dem Eingang des Hauses und übergebt eure Lieferung. Mit diesem Bauteil will die Gruppe die PCs des Krall-Teams hacken. Teilt Byte eure PDA-Nummer mit und verlasst das Gebäude. Geht zum Aufzug zurück, wo ihr Zeuge einer Festnahme werdet. Sprecht die Wachen an und kämpft mit beiden direkt hintereinander. Stehlt dabei dem ersten Teammitglied das Pokémon Ledyba. Redet dann in der Einbuchtung mit dem Gefangenen, damit ihr von ihm die R-Disk bekommt. Speichert an dieser Stelle euren Spielstand und benutzt dann die R-Disk am ufoähnlichen Transporter.

Lady Venus

Ihr betretet den Filmset von Lady Venus. Nehmt im südlichen Raum die drei Bonbons aus der Kiste. Kämpft dann mit Venus und klaut ihr das wichtige Crypto-Pokémon. Benutzt Nachtaras Finte an Banette und erledigt Enekoro mit einem Makuhita oder Kapoera. Attackiert Stahlos und Vileplume mit Enties Feuersturm. Schwächt danach Suicune mit Finten, Sonnentag

ENTIE UND RAIKOU Mit diesen beiden Pokémon habt ihr eine schlagkräftige Kampfgruppe.



TRANSPORTER Das schwebende Vehikel bringt euch zum Filmset von Lady Venus.

oder Geheimpower und fangt es ein. Sobald ihr auch dieses Gefecht überstanden habt, tritt eure Gegnerin die Flucht an. Nehmt eine weitere Culpa-Akte vom Tisch und ergattert TM 45 aus der Kiste unterhalb der Treppe. Verfolgt Lady Venus und benutzt den rechten Ausgang. Vorher geht ihr jedoch die rechte Treppe hinauf, um zu einem Pokémon-Center zu gelangen, wo ihr euren Spielstand speichern könnt. Während Lady Venus den Aufzug nimmt, müsst ihr eine lange Treppe hinunterrennen und dabei drei Teammitglieder besiegen. Stehlt ihnen die Crypto-Pokémon Skorgla, Damhirplex und Keifel. Der Eingang auf der Mitte der Treppe birgt zwei Kisten, in denen ihr zwei Timerbälle und zwei Top-Tränke findet. Am Ende der Treppe könnt ihr außerdem vier Ultrabälle ergattern. Macht dann den Typen vor dem Durchgang fertig und betretet die Station.

Orkus-Station

Lady Venus versucht, euch auf dem Weg zum Labor abzuhängen. Verlasst nach der Videosequenz die Station und sammelt draußen den Zugschlüssel ein. Betretet dann die Haltestelle und entnehmt der Kiste im Norden die Sonnengläser. Steigt dann in die U-Bahn und verwendet im linken Waggon den Schlüssel. Wenn ihr an der zweiten Haltestelle ankommt, seht ihr zwei Typen davonrennen. Lauft auf dem Steg nach rechts, um die O-Disk zu finden. Danach geht ihr durch die gewaltsam geöffnete Tür. Ihr seht einen große Erdspalte, den ihr nicht überqueren könnt. Hebt also den Torschlüssel vom Boden auf und kehrt zur Unterstadt zurück. Benutzt dann die V-Disk und betretet auf der anderen Seite das Stadion. Speichert hier ab und nehmt den Aufzug. Verlasst das Gebäude durch den Ausgang im Süden.

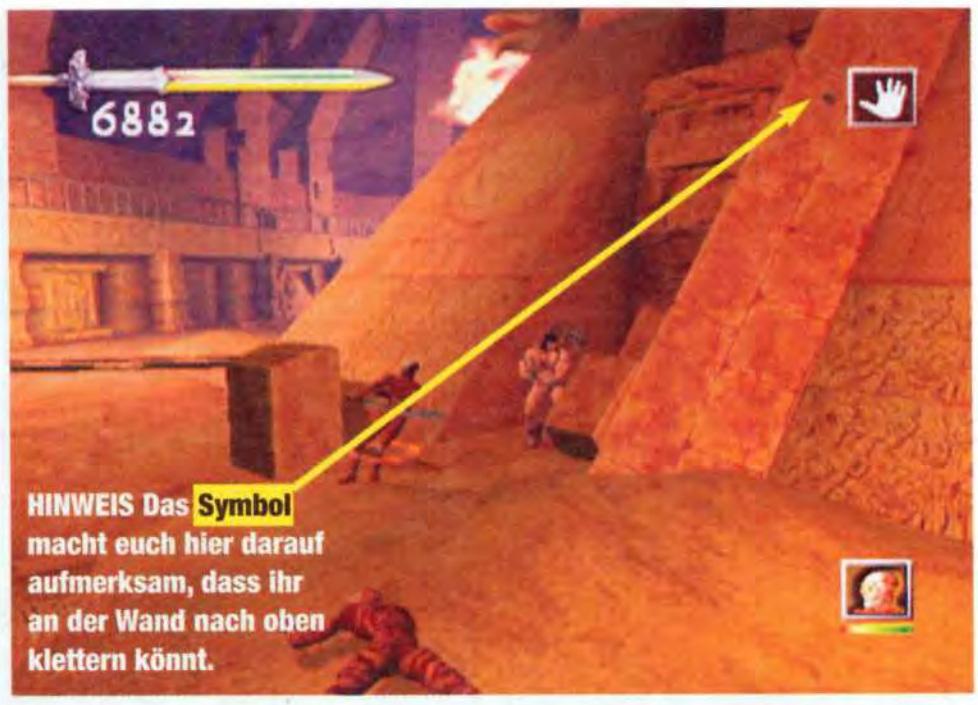
Hier endet der erste Teil unserer Komplettlösung.

RASANTE FAHRT Verfolgt Lady Venus mit der U-Bahn.

ERDSPALTE In diesem Raum hängt euch die Lady ab und ihr müsst die Verfolgung aufgeben.

Conan

Wir helfen dem Barbaren durch sein **episches Abenteuer.**



HINWEIS Das Symbol macht euch hier darauf aufmerksam, dass ihr an der Wand nach oben klettern könnt.

Unsere Tipps wurden auf der Schwierigkeitsstufe „Normal" erstellt. Aufgrund des linearen Spielverlaufs beschränken wir uns auf allgemeine Tipps und Endgegnerstrategien, die euch aber dennoch einen optimalen Einstieg in TDKs umfangreiches Hack&Slay-Adventure ermöglichen.

Allgemeine Spieltipps:

Fähigkeiten

Spart anfangs nicht eure Erfahrungspunkte auf. Sobald ihr genügend Punkte für den Erwerb einer neue Fähigkeit habt, solltet ihr euch diese auch kaufen. Zuerst wertet ihr die Fertigkeiten „Blitzschnelle Reflexe", „Kampfkonzentration", „Ausdauerfähigkeit", „Heilungsfähigkeit" und „Barbarenkräfte" auf. Danach investiert ihr eure schwer verdienten Erfahrungspunkte in den Ausbau eurer Standard-Moves, die ihr daran erkennt, dass sie mit den beiden Hauptkampf-Buttons ausgelöst werden. Kauft euch unbedingt noch den „Wirbelwindangriff". Hierbei handelt es sich um einen sehr effektiven Befreiungsschlag, mit dem ihr euch wieder wunderbar Luft verschaffen könnt, sobald ihr einmal von mehreren Gegnern umringt werden solltet.

Heilige Steine

Haltet stets Ausschau nach diesen sehr nützlichen Steinen, mit denen ihr das Spiel speichern könnt. Geht sehr sparsam damit um, da ihr diese nicht an jeder Ecke findet. Überlegt euch also gut, wann ihr eure heiligen Steine einsetzt. Meistens findet ihr die Steine etwas abgelegen, oft werdet ihr aber auch nach Kämpfen damit belohnt.

Symbole

In der rechten oberen Bildschirmecke seht ihr hin und wieder verschiedene Symbole. Diese sind ein Hinweis darauf, dass ihr in eurer Umgebung etwas Besonderes tun könnt. Der Pfeil nach oben weist auf einen Ausgang hin, die Hand bedeutet, dass ihr etwas, zum Beispiel einen Hebel, benutzen könnt oder sich eine brüchige Wand beziehungsweise ein Ausgang in der Nähe befindet. Achtet immer darauf, ob eines der Symbole erscheint. Wenn ihr feststeckt, helfen euch die Symbol-Einblendungen weiter.

Kämpfe

Nutzt eure Umgebung, indem ihr euch bei Schüssen zum Beispiel hinter Bäumen oder Säulen versteckt. Wenn euch mehrere Gegner an den Fersen kleben, flieht ihr am besten durch eine Tür oder einen Spalt. So reiht ihr die Gegner hintereinander auf und könnt einen nach dem anderen über den Jordan schicken. Außerdem geht ihr so nicht das Risiko ein, umzingelt und verletzt zu werden. Findet heraus, welche Waffen ihr am besten gegen bestimmte Feinde einsetzt. Eiskrieger vertrimmt ihr mit Keulen, gegen Höhlenmenschen greift ihr zur Axt. Das Riesenschwert eignet sich hervorragend für Schlangenmonster.

Wie besiege ich schießende Gegner?

Einige Gegner – ganz besonders die Flammenskelette in den Lavahöhlen – feuern ununterbrochen auf euch, sodass ihr euch ihnen nur sehr schwer nähern könnt und dabei in der Regel sehr viel Energie verliert. Hier unsere Taktik: Rennt geradewegs auf den Feind zu und ändert eure Richtung, sobald der Gegner seinen Schuss abgefeuert hat. So könnt ihr dem Schuss gerade noch ausweichen, bevor ihr wieder auf den Feind zurennt. Wiederholt das Ganze, bis ihr nahe genug an den Gegner herankommt und ihn verletzen und ausschalten könnt.

FÄHIGKEITEN Ganz am Ende der Liste findet ihr die wichtigsten Fähigkeiten, die ihr zuerst verbessern solltet.

HINTEN ANSTELLEN! Lockt die Gegner in einen Gang, um einen nach dem anderen auszuschalten.

EISWURM Kloppt bei der ersten Gelegenheit auf den Stachel des Wurms ein.

MUTTER Schlagt auf das Herz auf dem Podest ein, damit sich der Sockel mit der Mutter senkt.

Gegnerstrategien

Der Eiswurm

Diese Bestie ist der erste schwerere Bossgegner, gegen den ihr euch beweisen müsst. Bleibt während des Kampfes stets in Bewegung, um nicht getroffen zu werden. Die empfindliche Stelle des Wurms ist der Stachel an seinem Kopf, der nach manchen Attacken kurz verwundbar ist. Weicht einfach sämtlichen Angriffen aus, aber entfernt euch wiederum nicht zu weit von dem Ungetüm, da ihr nur kurz Gelegenheit habt, es zu verwunden. Sammelt die Gesundheitstränke ein, wenn Conans Lebensenergie zu gering wird. Benutzt eure Keule, um mehr Schaden anzurichten. Bei eurem zweiten Zusammentreffen in der Höhle des Wurms wendet ihr dieselbe Taktik wie im Kampf zuvor an.

Die Mutter

Zuerst erledigt ihr die kleinen Angreifer. Bleibt immer in Bewegung, um nicht von den Schüssen der Endgegnerin getroffen zu werden. Dann kümmert ihr euch um das Herz auf dem Podest. Schlagt ständig darauf ein und hört nur dann kurz auf, wenn die Mutter wieder auf euch feuert. Nach zahlreichen Treffern senkt sich das Podest, auf dem die Mutter steht, und der Schutzschild verschwindet. Jetzt erst könnt ihr den eigentlichen Endboss angreifen, der bis auf einzelne Schüsse relativ wehrlos ist. Beeilt euch, da sich der Sockel mit dem Endboss wieder erhebt. Nach wenigen Hieben mit eurer stärksten Waffe hat der Spuk ein Ende und ihr könnt euren Weg fortsetzen.

Der Priester

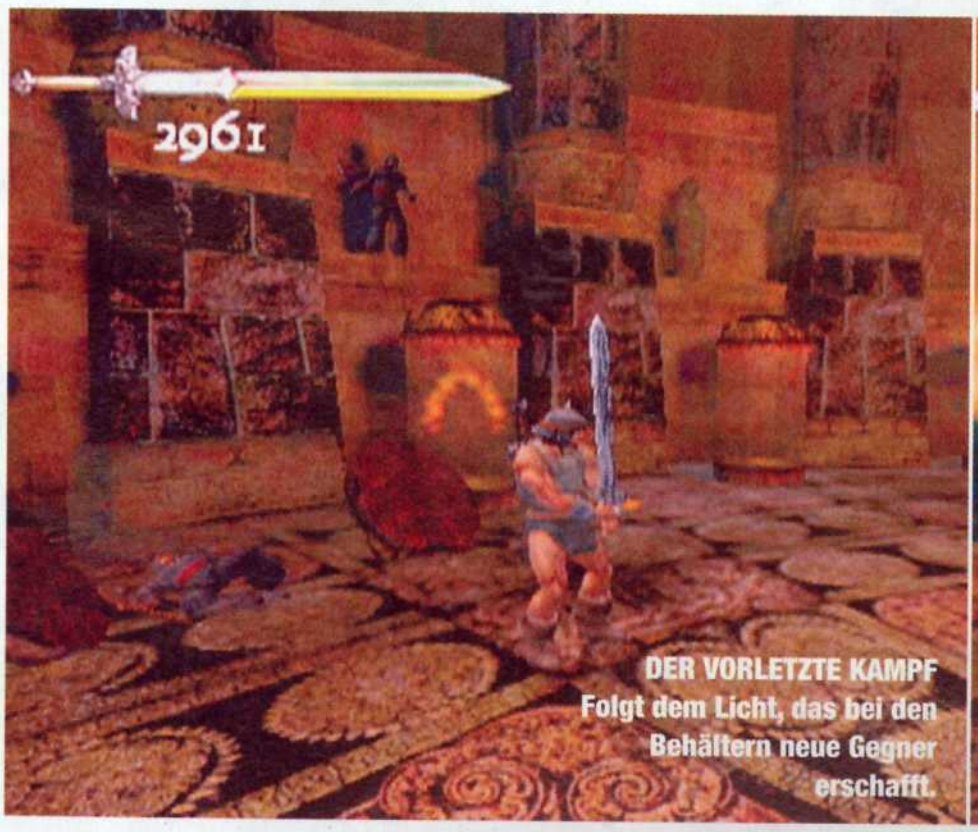
Bevor dieser Gegner von seinem Balkon herabsteigt, müsst ihr sämtliche normale Gegner ins Jenseits geschickt haben, die in dem Bereich ihr Unwesen treiben. Erst dann könnt ihr den Priester attackieren und ihm die Hölle heiß machen. Weicht einfach seitlich aus, sobald ihr attackiert werdet, und lasst starke Combos los. Nach nur wenigen Treffern habt ihr den Priester besiegt.

Die Lotusblume

Auch gegen diesen Giganten solltet ihr keine Probleme haben. Anstatt sich um die kleinen Triebe am Rand zu kümmern, eilt ihr zur Mitte. Dort schlagt ihr ein paarmal auf die große Pflanze ein, die schon nach wenigen Treffern reif für den Kompost ist.

Der letzte Kampf

Zuerst tretet ihr in dem runden Saal gegen zahlreiche kleine, aber dennoch nicht ungefährliche Gegner an. Beobachtet das blaue Licht, das den Raum umkreist und einen Behälter nach dem anderen im Uhrzeigersinn aktiviert. Bei jedem Behälter erscheint ein Gegner, den ihr problemlos ausschalten können. Vorsicht bei den letzten Behältern – hier erscheint ein schießender Gegner, dessen Schüssen ihr kaum ausweichen könnt. Hier geht ihr mit der üblichen Taktik gegen schießfreudige Feinde vor, die wir in unseren allgemeinen Spieltipps (Abschnitt „Wie besiege ich schießende Gegner?“) erklären. Nachdem ihr den letzten Gegner ins Jenseits geschickt habt, bekommt ihr es mit einer großen Schlange zu tun. Sucht sofort Schutz hinter der kleinen Mauer und springt über die blaue Bodenwelle. Bleibt hinter eurer Deckung aber stets in Bewegung, um nicht von den herabfallenden Trümmern getroffen zu werden. Nach einigen Angriffen legt sich das Reptil kurz auf den Boden – das ist eure Chance, zur Offensive überzugehen. Schlagt mit eurer stärksten Waffe auf das Monstrum ein, das bereits nach wenigen Treffern das Zeitliche segnet.



DER VORLETZTE KAMPF
Folgt dem Licht, das bei den Behältern neue Gegner erschafft.

JETZT ABER FLOTT! Sobald die Schlange am Boden liegt, schlagt ihr auf ihren Kopf ein.

Jetzt auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____

Layout: Schulnote:____

Titelseite: Schulnote:____

Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **GBA/GBA SP:**

_____ _____

_____ _____

_____ _____

5. Was hältst du von unserem Info-Center?

	Sehr gut	Verbesserungsfähig	Schlecht
Most Wanted	❑	❑	❑
Termine	❑	❑	❑
Alle Spiele im Überblick	❑	❑	❑
Die Redaktion	❑	❑	❑
Testübersicht	❑	❑	❑

6. Was hältst du von unserem Controller-Check?

Finde ich gut! ❑

Vollkommen überflüssig. ❑

Ist mir egal. ❑

7. Was hältst du von Pokémon?

Die Tierchen sind die genialste Erfindung aller Zeiten. ❑

Ich finde sie ganz okay. ❑

Bitte verschont mich damit! ❑

8. Wie gefällt dir *Pokémon Colosseum*?

Super, es ist das bislang beste Pokémon-Spiel. ❑

Ich finde es ganz gut, aber nicht berauschend. ❑

Das Spiel ist absoluter Mist. ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(aktuelle Ausgabe = 07/2004)

Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...

... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: Die 111 besten Spiele	___	❑	❑	❑
Reportage: E3-Vorschau	___	❑	❑	❑
Vorschau: Spider-Man 2	___	❑	❑	❑
Vorschau: TimeSplitters 3	___	❑	❑	❑
Vorschau: Metroid Prime 2	___	❑	❑	❑
Test: Mario Golf: Toadstool Tour	___	❑	❑	❑
Test: Phantasy Star Online III	___	❑	❑	❑
Test: Boktai: The Sun is in your ...	___	❑	❑	❑
Importnews	___	❑	❑	❑
Importtest: Pikmin 2	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Feedback: Metal Gear Solid: TTS	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Pokémon Colosseum	___	❑	❑	❑
Kurztipps: Conan	___	❑	❑	❑
Kolumne	___	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____

_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____

_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____

2. _____

3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____

2. _____

3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:

Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 07 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff
Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Ltg.), Ralf Kutzer
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60
Druck:
heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe
ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2004 32.333 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.acclaim.de			
Activision	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr,	€ 0,62/Min.
www.activision.de		Sa.-So. 16-18 Uhr	
Atari	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
www.atari.de			
Avalon Interactive	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
www.avalon-interactive.de			
Electronic Arts (D)	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
www.electronicarts.de			
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
www.konami.de			
Nintendo	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,50/Anruf
www.nintendo.de			
Take 2	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.take2.de			
THQ	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.thq.de			
Ubisoft	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.ubisoft.de			
Vivendi Universal	techsupport@vup-interactive.de		
www.vivendi-universal-interactive.de			

INSERENTENVERZEICHNIS

Burda	**99**
COMPUTEC MEDIA AG	**35, 57, 65, 71, 80, 81, 94, 99, 100**
Nintendo	**2**
THQ	**51**

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS

Fortsetzungswahn

Von Mario 152 bis Halo 99

DIE KOLUMNE

„Wir wollen auf innovative Spiele setzen und uns so von der Masse abheben!", betonen Verantwortliche bei Nintendo immer wieder. Und doch beobachtet man auch beim japanischen Videospielgiganten, wie erfolgreiche Franchises ausgeschlachtet werden. Dies wird auf der diesjährigen E3 nicht anders gewesen sein. *Paper Mario 2*, *Zelda: The Wind Waker 2*, *Metroid Prime 2*, *Pikmin 2*, *Starfox 2* – alles Fortsetzungen erfolgreicher Spieleserien. Die „2" in den Spielenamen sollte nicht darüber hinwegtäuschen, dass es mit Ausnahme von *Pikmin* bereits mehr als einen Titel der jeweiligen Spieleserie gibt. Nicht vergessen sollte man auch, dass unter anderem mit *Super Mario Sunshine*, *Mario Kart: Double Dash!!*, *Kirby Air Ride*, *Pokémon Colosseum*, *F-Zero GX* und *Mario Party 4 + 5* bereits Fortsetzungen fast sämtlicher berühmter Nintendo-Franchises auf dem GameCube erschienen sind. Was ist da los? Gehen Nintendo etwa die Ideen aus? So kann man das nicht sehen. Vielmehr steht auch hier der Profitgedanke im Vordergrund. Denn fast sämtliche Nintendo-Franchises verkaufen sich nahezu von selbst-alleine aufgrund des Namens. Aber mal ganz im Vertrauen: Wer von uns wartet denn nicht sehnsüchtig auf das neueste *Zelda*-, *Mario*- oder *Metroid*-Spiel? Schließlich hat es Nintendo doch fast immer geschafft, sich selbst zu übertreffen und uns Spielern einen ultimativen Langeweile-Killer zu liefern. Fast alle anderen Hersteller setzen ebenso gerne auf den sicheren Euro: *Prince of Persia 2*, *Spider-Man 2*, *Phantasy Star Online III*, *WWE: Day of Reckoning*, *Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike*, *Resident Evil 4*, *Mega Man X Command Mission*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* – alles Fortsetzungen bekannter Serien. Auch auf der Xbox oder der PlayStation 2 sieht die Sache nicht anders aus: Neben einigen bereits oben genannten Multiplattform-Titeln findet man hier *Final Fantasy XII*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, *Halo 2*, *Silent Hill 4*, *Jak 3*, *Ratchet & Clank: Up your Arsenal* oder *Gran Turismo 4* – um nur einige zu nennen. Für mich ist klar: Ich möchte auf meine lieb gewonnenen Helden nicht verzichten, dennoch würde ich mir ein bisschen mehr Mut und Innovationen wünschen. Schickt eure Meinungen zum Thema bitte wie immer an fabian.sluga@n-zone.de.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Julian Götz

Markus Hetterich

Sabine Fienhold, Teterow

Ihr möchtet, dass wir auch eure Sammlung hier abdrucken? Dann schickt uns eure Fotos an:

N-ZONE
Nachspiel
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Die N-ZONE 07/1999 stand ganz im Zeichen der damaligen E3. So fand man hier auf satten 26 Seiten die vielversprechendsten E3-Highlights, darunter *Donkey Kong 64*, *Jet Force Gemini*, *Perfect Dark*, *Eternal Darkness*, *Shadow Man* und die neuesten Infos zu *Mario Golf*. Außerdem wurden auf der E3 auch die ersten Details zum GameCube enthüllt, welcher damals noch unter dem Projektnamen Dolphin bekannt war.

VORSCHAU

N-ZONE 08/04 Ab 16.06.2004 am Kiosk!

E3 2004 – Der Messebericht

In der nächsten Ausgabe werden wir euch mit allen Infos zu den neuesten Produkten für GameCube und Game Boy Advance versorgen. Erwartet heiße „Angespielt"-Eindrücke zu *Metroid Prime 2: Echoes*, *Paper Mario 2*, *Resident Evil 4*, *Starfox 2*, *Geist*, *Mario Tennis* und vielen weiteren Titeln. Außerdem stellen wir euch natürlich ausführlich Nintendos neues Handheld, das Nintendo DS, sowie die ersten Spiele für das neue System vor. Erwartet auch zahlreiche interessante Interviews.

The Legend of Zelda The Wind Waker 2

Nintendo wird auf der E3 auch das zweite GameCube-Abenteuer von Link vorstellen. Natürlich werden wir selbst Hand anlegen und euch verraten, wie sich der neueste Teil spielt. Dann können wir euch auch die ersten Bilder von Teil 2 zeigen, der grafisch dem hier gezeigten Vorgänger ähneln soll.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

VORSCHAU:	GOLDEN EYE 2: ROGUE AGENT
VORSCHAU:	DER HERR DER RINGE: DAS DRITTE ZEITALTER
VORSCHAU:	PRINCE OF PERSIA 2
VORSCHAU:	KILLER 7
VORSCHAU:	STARCRAFT: GHOST
IM TEST:	HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN
IM TEST:	ASTERIX UND OBELIX XXL

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

GEORG RECKENTHÄLER

Georg Reckenthäler ist 33 Jahre alt und Public Relations Manager bei THQ Entertainment GmbH.

G. Reckenthäler

Was spielen Sie im Augenblick?
Hr. Reckenthäler: Zurzeit spiele ich die Beta-Version von *Full Spectrum Warrior*.

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
Hr. Reckenthäler: Die brillante Optik, die dichte Atmosphäre und die Wahnsinns-Spannung! Einmal angespielt, kann man nicht mehr aufhören. Der Adrenalinspiegel ist permanent hoch.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?
Hr. Reckenthäler: *Legend of Zelda – The Wind Waker*, hier stimmt einfach alles. *Metroid Prime*, fantastischer Shooter-Part. *Wrestlemania XIX*, das beste Spiel der Reihe und einfach die Wrestling-Referenz für Cube.

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Hr. Reckenthäler: Er ist technisch prima und sieht dabei auch noch sehr gut aus.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Hr. Reckenthäler: Mit *Donkey Kong* habe ich in meiner Jugend viel Zeit verbracht.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Hr. Reckenthäler: Versteht sich von selbst: *Donkey Kong Jr.* hat mich süchtig gemacht.

Welche Spiel-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Hr. Reckenthäler: Ich mag eigentlich alle Genres gleich gern, wichtig ist einfach die Abwechslung.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Hr. Reckenthäler: Online-Rollenspiele, da es einfach fantastisch ist, mit Hunderten oder Tausenden anderer „lebender" Spieler zu zocken und dabei Leute aus der ganzen Welt kennen zu lernen.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Hr. Reckenthäler: Wartet auf unser nächstes Wrestling-Spiel für den GameCube. *Wrestlemania XIX* war schon klasse, aber das nächste ist noch besser.